191

PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • IPHONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZ... BENELUX

UNCHARTED 2 •AMONG THIEVES
AVONTUUR VAN HET JAAR!

FORZA MOTORSPORT
ZWEET IN JE REET

MARIO & LUIGI 3 •BOWSER'S INSIDE STORY
KOSTELIJK DARMTOERISME

BRÜTAL LEGEND
METAL? YEAH! GOLD? HELL YEAH!

COVER 3/4
VERZAMEL ZE ALLE VIER!

TEKKEN 6

NOV'09 € 3.85 HUB WWW.PU.NL

PLUS: GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY IS ZO VET ALS VASALINE • BIOSHOCK 2 GESPEELD!! • OUWE ROT SKATE TEST BEATERATOR • HALO 3: ODST VEEL MEER DAN EEN ADD-ON • SPECIAL TOKYO GAME SHOW 2009 • MARIO EN SONIC OP DE WINTERSPELEN LAAT ONS KOUD • THE BEATLES ROCK BAND: EIGHT GAYS A WEEK • PES 2010 STAAT WEER IN HET LINKERRIJTJE • PSPGO OR NO GO? • GELIKT, GROOT, GEMAKKELIJK... GRAN TURISMO PSP • BLOEDGEIL, BETOVEREND, BIZAR... BAYONETTA! • BORDERLANDS NIET GRENSVERLEGGEND • DEAD SPACE EXTRACTION: BLOEDSTOLLENDE HORROR OP DE Wii • RISEN • DSi & WiiWARE SPECIAL • EN VEEL MEER...

POWER UNLIMITED

HET ... GAMESM... LUX

UNCHARTED 2 •AMONG THIEVES
AVONTUUR VAN HET JAAR!

FORZA MOTORSPORT 3
ZWEET IN JE REET

MARIO & LUIGI 3 •BOWSER'S INSIDE STORY
KOSTELIJK DARMTOERISME

BRÜTAL LEGEND
METAL? YEAH! GOLD? HELL YEAH!

COVER 4/4
VERZAMEL ZE ALLE VIER!

TEKKEN 6

PLUS: GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY IS ZO VET ALS VASALINE • BIOSHOCK 2 GESPEELD!! • OUWE ROT SKATE TEST BEATERATOR • HALO 3: ODST VEEL MEER DAN EEN ADD-ON • SPECIAL TOKYO GAME SHOW 2009 • MARIO EN SONIC OP DE WINTERSPELEN LAAT ONS KOUD • THE BEATLES ROCK BAND: EIGHT GAYS A WEEK • PES 2010 STAAT WEER IN HET LINKERRIJTJE • PSPGO OR NO GO? • GELIKT, GROOT, GEMAKKELIJK... GRAN TURISMO PSP • BLOEDGEIL, BETOVEREND, BIZAR... BAYONETTA! • BORDERLANDS NIET GRENSVERLEGGEND • DEAD SPACE EXTRACTION: BLOEDSTOLLENDE HORROR OP DE Wii • RISEN • DSi & WiiWARE SPECIAL • EN VEEL MEER...

NOV'09 € 3,85 HUB WWW.PU.NL

UITDAGINGEN VOOR GROENE

fotografie: Zadrach Salampessy

Wie van technische uitdagingen houdt, is bij de landmacht aan het juiste adres. Daar zorgen technici in allerlei vakgebieden dat de organisatie letterlijk en figuurlijk blijft draaien. Drie van hen vertellen over hun bijdragen aan het grote geheel.

Wapenmonteur

'Het mooie van dit werk is de fijne techniek,' zegt korporaal Roy (32), monteur kleinkaliberwapens. 'Als wapenmonteur onderhoud en repareer ik alles op en aan kleinkaliberwapens, van het Glock-pistool tot de zware .50-mitrailleur op een terreinauto. Maar we repareren ook de optische instrumenten, zoals nachtkijkers, warmtekijkers en zelfs kompassen. Dat is duidelijk ander werk dan het onderhouden van vrachtwagens of rupsvoertuigen. Dit is meer precisiewerk. Doe je een ding verkeerd open, dan springt alles eruit. Je moet echt een vaste hand en veel geduld hebben. De echte reparaties zijn het leukst, want dan heb je een puzzel die je op moet lossen. Dat is met onderhoud soms wat minder. Ik heb wel eens onderhoud gedaan voor de marechaussee; dan zat ik dagen achter elkaar aan tweehonderd Glocks te werken. Gelukkig heb je hier normaal gesproken veel afwisseling en veel verschillende materialen om mee te werken. Het verdient bovendien goed en het is toch anders werken dan in de burgermaatschappij: je bent niet standaard op één plek bezig, je kunt sporten en je hebt de echt militaire zaken als schieten, oefeningen en uitzendingen. Dat maak je in een garage allemaal niet mee.'



Hulp werkplaats

Volgens korporaal Björn (29) heeft hij de mooiste functie binnen een hersteleenheid. 'Ja, als hulp werkplaats krijg je echt van alles binnen dat gerepareerd of gemaakt moet worden. De ene keer moet je een motorsteun lassen of een spatbord richten, en dan komt er weer een verzoek om zes metalen bakken voor jerrycans op een viertonner. Gelukkig hebben we hier zo veel materiaal en apparatuur, dat we bijna alles kunnen. Mijn primaire functie is metaalwerken, oftewel lassen, maar we doen ook houtwerken en zeilwerken. Bij dat laatste kun je denken aan de softtops (zachte daken) bij terreinwagens en viertonnervrachtwagens, of aan zakken voor tenten. Maar we hebben laatst ook hoezen gemaakt voor turbinemotoren van de luchtmacht. Ik ben nog niet op uitzending geweest, maar wel al veel op oefening. Ook dan werk je met beperkte middelen en dat is soms best een uitdaging.' Naast zijn lasdiploma's en verschillende monteursopleidingen heeft Björn tijdens zijn werk ook de opleiding Vrede & Veiligheid niveau 3 gedaan. 'Ik wil graag de kant op van beveiliging en bewaking. Ook binnen de landmacht, want ik wil hier het liefst tot mijn pensioen blijven. Dit is toch een eigen wereld met mensen die meer dan collega's zijn. Je zit op dezelfde golflengte en dat is prettig werken.'



TECHNICI

Monteur bouwmachines

'Ik repareer alles in de weg- en waterbouw,' zegt korporaal Maarten (22), monteur bouwmachines. 'Denk aan hijskranen, graafmachines en walsen, maar ook aan kleinere apparaten zoals trilplaten, kettingzagen en drilboren. Dat is best uitdagend werk. Het is een heel verschil of je een viertonner moet repareren, waarin bijna alles mechanisch is, of een bouwmachine. Daarin zit een veelvoud aan technieken, zoals elektrotechniek, hydraulica en pneumatiek, en dat maakt het ook juist zo leuk.' Voor Maarten zijn uitzendingen duidelijk de krenten in de pap: 'Dat is toch het echte werk. Dan komt er een machinist naar je toe en roept: "Hij doet het niet!" Je hebt daar veel minder middelen, dus soms moet je kunnen improviseren. Het mooiste is als die machinist even later met een grote glimlach weer weg kan rijden. Maar het is ook het gevoel eromheen. Je gaat aan de slag met een club relatief onbekende mensen, maar al snel opereer je als een goed werkend team. Tijdens mijn laatste uitzending waren de Australiërs bezig hun hoofdkwartier te bouwen, met behulp van een Nederlandse kraan. Die ging kapot, waardoor de bouw niet verder kon. Daar ben ik een dag mee bezig geweest, maar hij werkte uiteindelijk wel weer. Dat is echt een geweldig gevoel.'

Denk jij na het lezen van deze verhalen 'dat kan ik ook!', kijk dan voor meer informatie op **www.werkenbijdelandmacht.nl** of bel het gratis nummer 0800-0124.

Koninklijke Landmacht



HET NIEUWE NAJAAR

Er is iets vreemds aan de hand in de game-industrie. Iets wat ik de afgelopen vijftien jaar in ieder geval nog niet heb meegemaakt.
Normaal gesproken waren het namelijk PU12 en PU1 die bomvol stonden met reviews, en niet PU11 al, zoals nu het geval is. En niet alleen het aantal, maar ook de scores liegen er deze maand niet om. Wat dus betekent dat niet alle topgames meer vanaf november gereleased worden, maar een groot deel al in oktober.
Nog opvallender is echter dat er een hoop grote titels naar begin volgend jaar zijn gezet! Wat dacht je van BioShock 2, Bayonetta, Heavy Rain, Mafia II, Gran Turismo 5, Mass Effect, God of War 3, Splinter Cell Confiction, enzovoort. Niet misselijk! Ik hoorde laatst zelfs iemand zeggen, dat het voorjaar het nieuwe najaar is geworden…
Nu is het natuurlijk niet zo dat er helemaal niets meer uitkomt in november! Denk maar eens aan CoD: Modern Warfare 2, Assassin's Creed II en New Super Mario Bros. Wii. En het zou natuurlijk wel eens kunnen zijn, dat het juist door deze titels komt, dat de rest naar voren of achteren geplaatst is.
Ik heb het wel vaker geschreven, waarom elkaar elk jaar weer in dezelfde maand met je beste games kapot concurreren? Fuck de feestdagen, breng een topgame in maart uit en hij wordt ook wel verkocht! Sterker nog, in die maanden komt er meestal zo weinig goed spul uit, dat het niet eens een topgame hoeft te zijn om een beetje op te vallen.
Wat mij betreft hebben we het hier dus over een goede ontwikkeling, waarbij titels ook meer kans krijgen.
De vraag is natuurlijk wel een beetje wat je dan onder de kerstboom wilt hebben. Hoewel, uitgaande van het enorme aantal mensen dat vorige maand een abonnement heeft genomen, zal dat bij velen een PU met CoD: Modern Warfare 2 zijn. Nog op zoek naar een cadeautje? Check dan pagina 54/55.

Niels



DE REDACTIE

Een van de voorstellen rond de AOW-leeftijdverlenging (jeweettoch?) is om na 2025 iedereen twee jaar langer te laten doorwerken voor ie met pensioen kan. Opa Ed zweet nu al peentjes! De overige redactieleden zijn natuurlijk jonge Goden vergeleken met onze bejaarde eindbaas, maar zo'n AOW-discussie, zo vroegen we ons af, is dat voor de PU-snotneuzen nou een ver van m'n bed show of denken ze wel eens na over de (verre) toekomst?

JURJEN



Aangezien ik geen enkele pensioenopbouw heb, is het de bedoeling dat ik zo rond mijn zestigste een carrièreswitch maak. Ik wil dan namelijk piloot van commerciële vluchten naar de VS worden, werk dat je gemakkelijk tot je zeventigste kunt blijven doen. Misschien dat ik dan na mijn zeventigste een verrassende comeback kan maken bij de PU om het blad weer uit het slop te trekken.

JEROEN



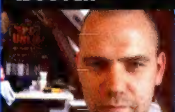
2025… Dat klinkt als een space odyssey man! Dan is de Aarde al naar de klote en lopen we in ruimtepakjes omdat het zuurstofgehalte te laag is, de ozonlaag naar de tyfus en we bloot staan aan te hoge UV-straling. Dus waarom zou ik me druk maken om die twee extra jaartjes? Daarbij: ik ga me helemaal ziek sparen waardoor ik gewoon eerder met pensioen kan.

J.J.



Ik heb mijn schaapjes al op het droge. Mooi huis in Bulgarije, leven kost er niks en ik begin daar over vijftien jaar een gamesblad. Ze zijn daar nu gek op de PS2, dus tegen die tijd haak ik zo aan met mijn huidige consoles. En hoe laag de AOW ook is, met dat geld leid je daar nog steeds een goddelijk leven in de zon.

WOUTER



Pensioen, toekomst, het zijn allemaal van die vage, volwassen begrippen, weet je wel? Natuurlijk vind ik sciencefiction de shit, maar ik heb nog minder toekomstbeeld dan een eendagsvlieg. In Groningen hebben ze een mooie uitspraak: Morg'n is nait vandoag. Dat betekent zoveel als: 'Waarom de fuck zou je je druk maken over later?' Dit in combinatie met het Spaanse 'Mañana mañana' is de perfecte omschrijving van hoe ik over de toekomst denk.

JAN



Als dat betekent dat ik twee jaar langer voor de PU kan blijven schrijven, twee jaar langer op perstrips mag voor Call of Duty 17 en Fable 8 en twee jaar langer nog meer games en goodies kan verzamelen, hoor je mij niet klagen. Tegen die tijd zijn we natuurlijk ook volop bezig met Power Plus: het blad voor senioren gamers!

STEVEN



Tegen die tijd heb ik meerdere bionische implantaten en ben ik op een avontuurlijke missie, met mijn ruimteschip gevuld met een bemanning bestaand uit een exotisch buitenaards amazone ras (drie tieten, blauwe huid, je kent het wel). Bovendien is het als zelfstandig ondernemer altijd nog maar de vraag hoe de toekomst er uit gaat zien, zonder traditionele pensioenregeling, dus ik probeer maar gewoon te zorgen dat ik over het algemeen m'n zaakjes op orde heb.

ED

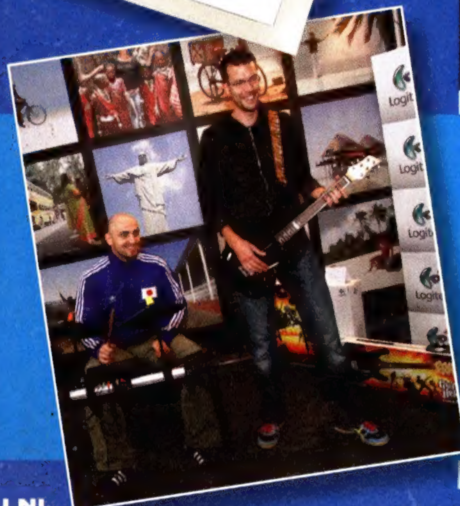


Ik ben er een beetje dubbel over. Ik vind het werken hier op de redactie zo leuk dat ik dat met plezier nog twee jaartjes extra zou doen. Maar zien jullie me al zitten, als 67-jarige bij de PU? Nee, ik denk dat ik tegen die tijd eindredacteur ben bij 'Natje en Droogje - Het magazine voor incontinente bejaarden', en de dagen zit af te tellen tot ik de hele dag m'n goudvis kan aaien en naar m'n moestuintje kan staren om te zien hoe de kropjes sla groeien.

MAARTEN



Ik haat plannen. Ik denk niet na over wat ik morgen ga vreten, zelfs niet over wat ik vanavond ga eten. Of ik plannen voor het weekend heb? Nee, natuurlijk niet! Ik zie vanzelf wel wat er gebeurt. Je begrijpt dat 2025 nog niet in m'n toekomstplanning zit. Maar nu ik erover nadenk… misschien is het een goed idee om zó verschrikkelijk veel kinderen te maken dat er vast en zeker één profvoetballertje tussen zit die pappa op z'n ouwedag wat te bikken kan geven. Ik denk dat ik vanavond maar eens ga oefenen. Dat lijkt me nou wèl een goed plan.



AUDITIE

Hardwarefabrikant Logitech introduceerde onlangs hun supergelikte Guitar Hero hardware en PU stuurde De Twee J's om de boel ter plekke te testen. Maar waar ze op de redactie altijd ongelofelijk stoer staan te doen met hun instrumenten, leek het er bij hun testsessie eerder op of PU's 'duo penotti' auditie deed voor de Josti band. Stelletje dwazen!

VIER VERSCHILLENDE COVERS

Misschien dat je op de cover de kreet: "1 / 4", "2 / 4", "3 / 4"of "4 / 4" hebt zien staan, en vraag je je af waar dat in hemelsnaam op slaat. Blader dan snel door naar ons Smorgasbord, dan zie je gelijk dat hier een hele toffe prijsvraag aan vastzit!

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Elk jaar als Steven weer uit Japan terugkomt met enthousiaste verhalen over de games, de sfeer, de cultuur, de mensen, heb ik zoiets van 'daar wil ik toch ook nog eens een keertje heen'.
Inmiddels hebben al heel wat van onze redacteuren 'Het land van de Rijzende Zon' bezocht, tot snotneus Maarten aan toe, maar ik weet net effe te weinig van gaming om daar met goed fatsoen voor de PU naartoe te kunnen gaan. Misschien ooit privé? Voorlopig blijft 't echter bij die geinige TGS compilatie die ik in mijn bureaula vond van alweer acht jaar geleden! ED



IEMAND MOET HET DOEN

Zoals gebruikelijk was ook dit jaar weer Steven onze man om de Tokyo Game Show te verslaan.
Er is nu eenmaal niemand die die show zo tof vindt en hij is nu eenmaal onze grootste expert op het gebied van games van Japanse origine. Om die reden en omdat we op de E3 en GamesCom al ruime aandacht hadden besteed aan al die grote "westerse" toppers, richtte Steven zijn aandacht vooral op lekkere Japanse chicks... uuuuh... games met Japanse roots.





★ Brief ★
VAN DE MAAND

OUWE DURE SHIT

Ik zit hier lekker op de bank de PU te lezen zoals zo vaak en krijg toch ineens de neiging om even te reageren op het bericht van Matthijs uit PU 189 waarin hij op zoek is naar Shadow of the Colossus...
Ed heeft gelijk, oude shit is waardevol! Shadow of the Colossus is een voorbeeld van een zeldzame game die waarschijnlijk niet veel is geperst en waarvan er maar weinig op de markt zijn gekomen. Een aantal jaar later wordt het dan steeds moeilijker om de desbetreffende game nog te scoren.
Ik heb hier zelf alle RPG's van de PS1 verzameld, topstuk daarin is toch wel Suikoden 2, die een straatwaarde heeft van 90 tot 120 euro, en die prijs is stijgende omdat het spel steeds minder goed vindbaar is. Denk maar eens na hoeveel mensen boekjes weggooien, doosjes stukmaken of de cd's zelfs als onderzetter gebruiken!
Jaren na de release is zo'n game dan ineens "zeldzaam" geworden en pokkenduur!
Wees er maar blij om en laat het een les zijn voor iedereen die niet zuinig is met zijn spullen. Ga maar eens kijken wat sommige oude games kosten op sites als eBay. Gamen is niet alleen een leuk spelletje spelen, maar ook games verzamelen! Betaal dus maar lekker 60 euro's voor een oude game, want dat doen mensen ook genoeg voor standaard bagger games die elk jaar weer uitkomen... Laat dus FIFA 10 maar lekker staan straks en koop een zeldzame game, Shadow of the Colossus!
Ga zo door met jullie blad!
Groeten,
Jur | Internet

Gefeliciteerd met je verkiezing tot Brief van de Maand. De bedoeling is dat je een recente EA game uitkiest maar wellicht hebben ze nog ergens FIFA '96, NHL '94, SimCity, Desert Strike of het eerste deel van Need for Speed voor je liggen.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

FUCK KOMKOMMERTIJD

Beste PU,
Toen ik het septembernummer van dit jaar binnenkreeg, was ik aangenaam verrast dat er op de voorkant FUCK KOMKOMMERTIJD 6 GOLD AWARDS!!!! stond. Na het lezen van de PU vind ik toch wel dat dit een vieze vuile leugen is en dat jullie maar met Gold Awards hebben zitten strooien om de komkommertijd wat interessanter te maken. Ik zal per titel uitleggen waarom het geen Gold Award moet zijn.
Wii Sports Resort: Serieus? Dat zijn alleen maar stomme kleine spelletjes die je op de gemiddelde website nog kan spelen, alleen heeft dit betere graphics. Oh ja, het is natuurlijk leuk omdat je kan zwiepen. En nee Jurjen, hardcore gamers spelen het niet omdat het niet stoer genoeg is ofzo. Het komt gewoon omdat het een inhoudsloos kutspel is met triviale activiteiten.
Batman: Arkham Asylum: Hier ben ik het wél mee eens. Het lijkt mij een erg goede game en ook bij andere media krijgt de game hoge scores.
Metroid Prime Trilogy: Dit zijn gewoon games die al zijn uitgekomen. Dit kennen we al. Dit is weer dat typische herkauwen van Nintendo en is geen Gold Award waardig. Ook al zijn het steengoede games.
Wipeout HD Fury: Oké, Wipeout HD is een goede game. Maar als er een uitbreidinkje komt met wat nieuwe content die de game niet bijster veel verandert (volgens Jeroen lijken twee nieuwe modes op de al bestaande mode Zone) vind ik dit geen Gold Award waardig.
Street Fighter IV: Kom op zeg, die game vind ik niet meetellen als een Gold Award. Natuurlijk is die game wel een Gold Award waardig maar de Xbox 360 en PS3-versie kregen toch ook niet ieder een Gold Award? Dat was gewoon een Gold Award voor 1 game.
Rolando 2: Waar is de tijd dat een vervolg dat niet vernieuwend was gewoon in de grond geboord werd? En sinds wanneer krijgen simpele iPhone/iPod Touch games Gold Awards?
Dat is behoorlijk zielig van jullie; als jullie ze alleen maar geven in één blad zodat het die maand weer beter verkoopt daardoor.
P.S. Ik lees jullie alleen nog maar als ik zit te schijten, omdat ik dan toch niks beters te doen heb.
mvg,
Niels Ranzijn | Internet

De Gold Awards worden eerst gegeven, en dan pas hebben we zoiets van: 'hé, da's misschien leuk om op de cover te zetten'. Net zoals je eerst schijt en dan je reet afveegt. En eerst nadenkt en dan pas een brief schrijft...

TREKKIE

Beste PU redactie,
Ik haalde vandaag m'n PU op en zie ODST op de cover staan. Ik was zo opgewonden als een klein kind dat een enorme bak snoep krijgt.
Ik sla hem open en begin te lezen. De coverstory vertelt me alles wat ik wil weten over het nieuwste Halo deel. Vervolgens ging ik verder lezen tot ik het blad uit had. Toen sloeg ik de PU weer open op de eerste pagina zoals ik altijd doe om alle leuke comments en andere dingen te lezen. Toen ik op de laatste pagina van de coverstory kwam, zag ik een groot geel kader met de tekst: Bungie: Sci-Fi nerds to the max. Ik las het stukje met veel plezier tot ik bij de laatste twee zinnen kwam. Hier wilde ik het even over hebben met Wouter. Mijn vraag is waarom dat moest; Trekkies in een vervelend daglicht zetten. Hebben de nerds en geeks het al niet zwaar genoeg van de rest van de wereld, zonder dat mede geeks zich ook nog beter gaan voelen dan de andere? Zouden we niet juist verenigd moeten staan omdat we in de minderheid zijn?
Ik ben zelf ook een fan van Battle Star Galactica en Firefly, maar ik ben toch ook echt een Trekkie (haha, heel makkelijk om hier grappen over te maken.) dat wilde ik even kwijt.

RARE COVER



Beste redactie,
Easter eggs zijn een bekend verschijnsel in de game- en de platenindustrie. Kleine verstopte verrassingen in een game of op een album, waarbij de persoon die goed zoekt een kleine glimlach op zijn of haar gezicht getoverd kan krijgen door de subtiele boodschap die hem wordt gegeven.
Easter Eggs verwacht je niet in een maandblad, maar wat schetste mijn verbazing toen ik PU #189 aan het lezen was? Op pagina 36 vond ik toch wat anders dan anders... De cover van PU #188 heeft in jullie advertentie een aantal regels die op de eigenlijke kaft niet staan!
Ik citeer: "Overlord IVVVV", "31 kak games besproken" en ook "Op een oude fiets...". Waar komen deze uitspraken vandaan? Is dit opzet? Heeft er iemand liggen slapen?
Groeten,
Erwin | Internet

Onze vormgevers maken altijd een opzetje voor de cover voordat Ed er zijn magistrale teksten in laat zetten. Kennelijk hebben ze die versie per ongeluk gebruikt voor de advertentie. Scherp gezien, hoor. Lees jij de PU soms met een vergrootglas?

JOYSTICKIE

Heuy gasten van de PU,
Ik zat laatst het stukje van Steven over custom sticks te lezen, en dacht bij mezelf: 'Dat moet ik toch ook kunnen als Electro student'. Dus bij deze ff het resultaat waar jullie (Steven) mij toe hebben aangezet. Er zitten sanwa knoppen en een joystick in (JLF-TP-8YT-SK en OSBF-30). Ik heb via mijn werk een PS3 controllertje (stick is voor PS3) gekocht en omgebouwd, heel simpel door de testpoints op de PCB.
Geuvert Hoogkamp | Eenum



Wouter bouwt trouwens ook weleens een stickie. Die rookt ie dan thuis lekker op.

Voor de rest Wouter was het een te gekke review over Halo ODST. Nou nog even bij de rest slijmen. :P echt een te gek blad en kijk altijd uit tot ik de volgende weer kan lezen. Mega bedankt en ga zo door.
M.V.G.
Kabir ten Have | Internet

Een makkelijke grap over Trekkies? Die kun je krijgen natuurlijk. "Deze Sc-Fi nerd heeft seks met zichzelf…
„Een Aftrekkie!"

VLAAMSE REUS

Dag beste redacteuren van de PU!
Om te beginnen, zoals gewoonlijk de felicitaties voor de fantastische bijschriften elke maand, en voor de rest van jullie superblad natuurlijk ook.
Zo, nu dat dit van de baan is, wou ik even zeggen dat ik me afvroeg of jullie gewoon zo heel erg populair zijn, of dat jullie blad minder verkoopt in België, want telkens wanneer ik naar de winkel ga om jullie blad te kopen, zie ik er altijd maar één in de rekken staan, en vertrek ik met een gevoel van: OEF, ik heb er nog eentje. Wat op zich wel een heel leuk gevoel is, want de PU is het waard.
Jullie blad is voor mij immens interessant omdat ik dit jaar begin met een opleiding Digital Arts and Entertainment en ik dus zelf games ga maken (hopelijk) wie weet, ooit, met de vriendelijke jonge dame Jade Raymond (een mens mag hopen).
Soms ben ik het wel niet helemaal eens met een review omdat ik weet hoeveel werk in zo'n game kruipt, maar toch beleef ik altijd weer heel veel plezier aan de artikels, en de bijschriften natuurlijk (dankje Ed).
Nu verwacht ik niet dat deze brief Brief van de Maand zal worden, want zo spectaculair is hij helemaal niet, en bovendien komt hij van een Belg :D
Toch, de groeten uit België!
Jacco Goris | Internet

Je bent idd niet de brief van de Maand geworden, Jacco maar wel onze Vlaamse Reus van de Maand!

YO!ART



Yo mensen van de PU,
Ik zal het geslijm maar achterwege laten, jullie weten immers dat jullie al top zijn.
Ik ben onlangs begonnen met tekenen op de PC en ziehier het resultaat van mijn allereerste, digitale tekening...
Het is Hiro van Mini Ninjas, maar dat hadden jullie waarschijnlijk al door...^^
Ik hoop dat jullie hem plaatsen, het zou namelijk een hele eer zijn.
Doe vooral zo voort en de groeten uit België.
Kenny G | Internet

Doe de groeten terug aan België.

RARE PLAATJES



HEE PU!
TOEN IK AAN HET HALO'EN WAS, KWAM IK DIT TEGEN.
DAARNA METEEN MET FORGE EEN FOTOOTJE GESCHOTEN, EN IK VIND HEM WEL RAAR GENOEG VOOR JULLIE RARE PLAATJES POST!
KEEP UP THE GOOD WORK!
JAY JAY | ARNHEM

Wij vonden 'm bijna net zo raar als je voornaam. Overtref Jay Jay en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL
OVV RAAR PLAATJE.

RARE PLAATJES – POWER UNLIMITED

KORTE VRAAGJES

Beste PU gasten,
Ik heb een paar korte vraagjes.
❶ Is Maarten zomaar aangenomen of had ie ervaring?
❷ Is Wouter zomaar aangenomen of had ie ervaring?
❸ Is Wouter 1 of 2 keer per maand ongesteld?
❹ Bij welk ander bald kan ik het best ervaring opdoen wanneer ik bij de PU mag (kan) werken?
Greetz,
Floris | Internet

Ha, die JJ! Je valt door de mand, jochie. We hadden deze vragen bijna serieus beantwoord, maar er is er maar eentje die altijd 'bald' tikt als ie 'blad' bedoelt. En nu hups, weer aan het werk, snotneus!

Hey gasten van de PU,
Ik had een paar vraagjes.
❶ Weten jullie waarom OFDR de hele tijd wordt uitgesteld?
❷ Komt er nog een nieuwe DLC voor Bad Company / CoD 4?
❸ Waar kan je arcadesticks voor de Xbox 360 kopen?
Keep up the good work!
Dylan Crawford | Internet

❶ Omdat ze er nog bugs aan het uithalen zijn. Daar schijn je in de zomer veel last van te hebben.
❷ Nope.
❸ in de arcadestick winkel.

Yo, ik had wat vraagjes.
❶ Klopt het dat de Xbox 360 wel regiogebonden is en de PS3 niet?
❷ Wat zijn, naast Street Fighter 4 en DOA 4, nog goede vechtspellen op de Xbox 360?
❸ Zijn er nog games voor de Xbox 360 zoals Devil May Cry 4 en Ninja Gaiden 2 en dan natuurlijk van dezelfde hoge kwaliteit?
❹ Wat vinden jullie van Magic the Gathering online: Battle of the Planeswalkers?
Paul Visser | Internet

❶ Nee, dat klopt niet. De 360 is regiovrij, alleen zijn veel games regiogebonden.
❷ Soul Calibur en straks Tekken 6.
❸ Dat wordt wachten op Dante's Inferno en Bayonetta.
❹ Het is trouwens Duel of the Planeswalkers. En hij is ongeveer van dezelfde kwaliteit als Battle of the Terrainswaffelaars.

Hey gasten van het beste gameblad van de Benelux,
Allereerst de gebruikelijke veren in de reet. Ga zo door! Ik lees jullie blad nu bijna een jaar met veel plezier. En dan de vraagjes.
❶ Kun je bij LOTRO net als bij WoW ook met een prepaidkaart ofzo betalen?
❷ Zo ja, moet ik LOTRO of WoW kopen? (Ik ben LOTRO-fan, daarom twijfel ik.)
❸ Is het beter om nu een DS lite of een DSi te kopen?
Bedankt en met vriendelijke groeten,
Jasper | Internet

❶ Ja die zijn er, zoek anders effe op internet.
❷ WoW natuurlijk.
❸ Een DSi, vooral omdat er straks DSi exclusive games verschijnen.

Beste PU gasten,
Ik heb net een Wii gekocht en heb er nu al spijt van. Toch wil ik wat goeie games kopen. Weten jullie er een paar? Ik hou niet zo van Mario, Zelda, Metroid enzo. Heb het meer op realistische shooters. Kunnen jullie me helpen?
Laterz,
Edwin | internet

Nou Edwin, dan blijft er niet veel meer over natuurlijk. Misschien pijl en boogschieten in Wii Sports Resort?

Heey! Ik zal maar niet gaan slijmen dat jullie blad top is enzo (want dat is gewoon zo ;)) maar ik heb een paar vraagjes.
❶ Hebben jullie al Info over Sly 4?
❷ En GTA IV The Lost & The Damned, komt die nog??
❸ Mag ik trouwens ook een broodje shoarma met knoflooksaus en sla?
Keep Up The Good Work!
Daaf | Internet

❶ Wij hebben gehoord dat het over een stelende wasbeer gaat.
❷ De Xbox 360-versie is al een tijdje uit. Over de PS3-versie hopen we snel meer nieuws te krijgen.
❸ Nee, dan ga je net zo uit je bek stinken als Wouter, en krijg je ook geen vriendin.

Hoi, ik trek altijd 1 á 2 punten van jullie review-cijfers af.
LDawg | Friesland

Wij een stuk of 50 punten van je IQ.

TEKKEN

Het jaar begon al goed voor fightinggame liefhebbers met Street Fighter IV, die als een feniks uit z'n as herrees en de serie opnieuw in al z'n glorie aan het grote publiek introduceerde. 2009 wordt op even spectaculaire wijze afgesloten met een nieuw deel van wat toch wel de populairste 3D fightinggame serie aller tijden genoemd mag worden: Tekken. De game is al lange tijd in menig arcade te spelen, maar nu kunnen wij eindelijk ook thuis genieten van dit zesde deel. Steven was er in ieder geval klaar voor, met zijn gloednieuwe arcadesticks.





Het is gebruikelijk om een tijd te moeten wachten op ports van nieuwe fightinggame delen, omdat die nu eenmaal eerst exclusief in de arcade verschijnen. Voor ons Nederlanders is dat best zuur, gezien de beschamende staat van het arcadecircuit in ons land. Des te pijnlijker is de opvallend lange tijd die Namco Bandai heeft gewerkt aan de PS3 en 360 versies van Tekken 6. Deze gang van zaken heeft zo z'n gevolgen. Laat ik eerst beginnen met een kritische noot, om vervolgens mijn verhaal een positieve kant op te sturen. Want laat er geen misverstand over ontstaan; ik vind Tekken 6 een geweldige fightinggame.

> "IN GEEN ENKELE FIGHTINGGAME KOMEN DE KLAPPEN ZO HARD AAN."

OUWE SHIT

Als Tekken 6 zo'n geweldige game is, wat kan ik dan hebben om over te zeiken? Nou, Tekken 6 is, hoe je het ook wendt of keert, een twee jaar oude game en dat is het spel op technisch gebied af te zien.
Neem Soul Calibur, dat ook uit de stal van Namco Bandai komt. Het vierde deel daarvan is al een jaar geleden op de console verschenen, maar is in feite (en dat is ook zichtbaar) een nieuwere game dan Tekken 6!
Je verwacht van een nieuw deel uit de meest vooraanstaande serie binnen het fightinggame genre de beste graphics die je je kan voorstellen, en die verwachtingen kan Tekken 6 simpelweg niet waarmaken.
Voor mij heeft Tekken op visueel gebied zich altijd weten te onderscheiden van genregenoten door de harde impact die de klappen hebben. Met name de toffe geluids- en lichteffecten als jouw voet of vuist iemand raakt, laten je de klappen en trappen bijna zelf voelen. Dat laatste is nog altijd het geval, maar de animaties voelen net iets te vertrouwd. In Tekken draait het natuurlijk om de combo's en het allerbelangrijkste is dat deze









NvS

POWER UNLIMITED GOLD

STEVEN DEELT STEVIG UIT




In België noemen ze dit sinds kort een Witseltje.



De opmerking dat vrouwenvoetbal net zo interessant is als een bezoek aan het West Fries pannenlappenmuseum, viel bij de dames helemaal verkeerd.

goed zijn uit te voeren, dat begrijp ik; maar tegenwoordig is de lat op het gebied van animaties in fightinggames redelijk hoog gelegd, en de vechters van Tekken 6 ogen nog altijd als 'poppetjes' die simpelweg als marionetten op jouw input reageren.
Zeker tijdens slow motion replays kun je goed zien dat sommige moves op onnatuurlijke manier aan elkaar zijn geplakt.
Nogmaals, Tekken wordt geroemd om de gameplay en de uitdagende en veelzijdige combo's en juggles, daar heb ik begrip en respect voor, maar tezamen met de licht gedateerde omgevingen en charactermodels zorgt de soms onnatuurlijke flow van de animaties ervoor dat de tweejarige leeftijd van Tekken 6 niet onopgemerkt blijft.

RETESTRAK

Dan heb ik bij deze officieel genoeg gezeken en kan ik overgaan tot het bespelen van de loftrompet want, zoals ik al zei, ik ben nog altijd een groot fan van de Tekken gameplay, en wat dat betreft heeft het nieuwste deel me allerminst teleurgesteld.
Ik moet wel eerlijk bekennen dat ik de game slechts vanuit het standpunt van een fanatieke casual speler kan bespreken. Daarmee bedoel ik dat ik weliswaar behoorlijk wat uurtjes in de game heb gestoken, maar nog geen duidelijk beeld heb van het spelen op competitief niveau. Daarvoor hoef je het spel niet per se zelf op het hoogste niveau te kunnen spelen, maar na het zien van vele Street Fighter IV matches ben ik bijvoorbeeld wel bekend geraakt met allerlei nuances, moves en strategieën die ik zelf (nog) niet betrouwbaar in de praktijk kan toepassen.
Van Tekken ken ik deze diepste laag nog niet, hoewel ik inmiddels begonnen ben met het volgen van enkele toernooien. Hoe Tekken 6 door professionele e-sporters zal worden ervaren, durf ik dan ook nog niet te zeggen, maar voor mij voelt de gameplay in ieder geval retestrak aan, ook al moest »

CAMPAIGN PAIN

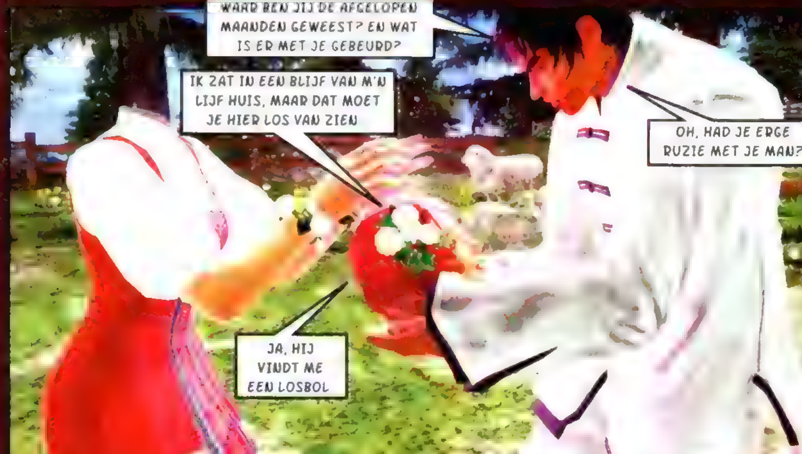
Als Tekken 6 er op technisch gebied nauwelijks op vooruit is gegaan in de twee jaar die het heeft geduurd voordat de game zijn weg van de arcade naar onze consoles heeft gevonden, waar is Namco Bandai dan al die tijd mee bezig geweest?
Ik vermoed dat men (helaas) de meeste tijd heeft gestopt in de zogenaamde Tekken Force mode, een beat'em up mode die na het tweede deel een vaste traditie is geworden. In Tekken 6 komen we 'm tegen in de vorm van de Scenario Campaign.
Het gegeven is simpel. Je kiest een personage uit het bekende rooster (hoewel het overgrote deel van de bekende figuren eerst vrijgespeeld moet worden in deze mode) en rent met hem of haar door 3D omgevingen waar je met dezelfde aanvallen als in de Arcade mode meerdere vijanden moet uitschakelen om uiteindelijk bij een eindbaas aan te komen.
Een beat'em up met de diepgang en uitgebreide aanvallen van een fightinggame is natuurlijk een geweldig concept. Wat mij betreft is Ninja Gaiden het schoolvoorbeeld van hoe dit concept kan werken, maar in de Scenario Campaign van Tekken 6 werkt dit concept niet.
Het grootste probleem is het uitvoeren van jouw aanvallen in de juiste richting. Tijdens de traditionele 1v1 gevechten is de besturing min of meer 2D, en kun je sidesteps maken door naar boven of beneden te double-tappen. In de Scenario Campaign beweeg je de personages echter bij voorkeur met de analoge knuppel, en is de besturing niet anders dan in elke willekeurige actie game met een third-person view. Hierdoor is een groot gedeelte van de moves lastig uit te voeren en sta je regelmatig in het niets te slaan of te trappen, terwijl er drie tegenstanders om jou heen bewegen die de nodige aandacht opeisen.
Bovendien zien de omgevingen in de Scenario Campaign er op zijn best middelmatig uit. Wat mij betreft had de tijd die in deze mode is gestoken beter aan het oppoetsen van de Arcade mode besteed kunnen worden.



WAAR GAAT HET NOU OVER?

Achter iedere fightinggame serie gaat een langlopend verhaal schuil en Tekken is daarop geen uitzondering. De spil is altijd het Iron Fist toernooi maar er speelt uiteraard meer, al ben ik persoonlijk al lange tijd het spoor bijster.
In het zesde deel draait het om Jin Kazama (rechts), die sinds zijn overwinning in het vorige deel aan het hoofd van de Mishima Zaibatsu staat, een machtig internationaal bedrijf. Hij is goed doorgedraaid en heeft aan de hele wereld de oorlog verklaard.
Jin's vader, de eveneens gestoorde Kazuya Mishima (links), voelt zich in zijn positie bedreigd en verklaart de oorlog aan Jin, een oorlog die uiteraard in het Iron Fist toernooi uitgevochten gaat worden.
Wat betekent dit alles? Nou, veel gebeuk in 1v1 gevechten in afgebakende arena's.





» Ik weer erg wennen aan de dynamiek na vele maanden Street Fighter IV te hebben gespeeld.



KLAPPIES

Sowieso valt er voor iedereen iets te halen in Tekken 6. Met het uitgebreide rooster aan vechters is het geen enkel probleem om meerdere interessante personages te vinden om je in te verdiepen.
Persoonlijk verdiep ik mij in Tekken 6 in meer personages dan ik gewoonlijk doe in een vechtspel. De manier waarop de verschillende deelnemers aan het Iron Fist toernooi besturen, en de wijze waarop hun vechtstijl is vertaald naar knoppencombinaties, is ijzersterk. En omdat er een groot verschil is in het gemak waarmee personages hun combo's uitvoeren, zullen zowel technische spelers als button-bash figuren aan hun trekken komen.
In Tekken heb je een knop voor iedere afzonderlijke ledemaat - oftewel, stoten en trappen met beide armen en benen onafhankelijk van elkaar - en kun je twee knoppen combineren voor een grab.
Typerend voor Tekken zijn altijd al de lange reeksen van combo's die je met deze opzet kunt uitvoeren en Tekken 6 is hier geen uitzondering op.
Twee belangrijke elementen die bijdragen aan het hersenloos slaan van jouw tegenstander zonder dat zij hier iets tegen in kunnen brengen, zijn juggles en het vastzetten tegen een muur. Juggles zijn moves waarmee je bijvoorbeeld iemand de lucht in slaat en trapt, om hem vervolgens op zijn terugreis richting vloer op te vangen met een harde reeks klappen of stoten. Vervolgens heb je nog enkele extra momenten om onblokbare combo's te landen, zoals wanneer je tegenstander net de grond raakt of als ie tijdens een val, door een muur in zijn rug nog wat langer omhoog wordt gehouden.
Als je aan de ontvangende kant staat van een dergelijke reeks combo's kan dit voor de ongeoefende spelers als nogal overweldigend worden ervaren. Er zijn weliswaar soms openingen om te ontsnappen, maar als je een echte pro tegenover je hebt en zelf nog een beetje nat achter de oren bent op Tekken gebied, ben je binnen enkele seconden driekwart van je energie kwijt. Dan red je het zelfs niet als je Eddy Gordo kiest en zo hard je kan met je gezicht over de controller of arcade stick rolt (yes, Eddy Gordo players, I'm mocking you!).


Hoe noem je een lesbo die graag speelt op fruitautomaten? Een jack-pot.



TEKKEN VETERANEN

Iedere fightinggame franchise kent meerdere belangrijke personages die al sinds het eerste deel vaste klant zijn. Omdat alle grote namen in Tekken 6 terugkeren, inclusief acht nieuwe waarvan zes speelbaar, bestaat het rooster ditmaal uit maar liefst 42 deelnemers.
Nieuwkomers als Zafina, Alisa, Lars, Leo, Miguel en Bob maken het bonte gezelschap nog bonter. Zwaarlijvige kung fu meesters, cyborgs, een matador, een iets te mannelijke vrouw... de weirde mix is compleet.
Gecombineerd met alle klassieke personages is er geen vechtstijl te bedenken die niet wordt gerepresenteerd. De worstelaars King en Armor King, taekwondo meesters Baek Doo San en Hwoarang, kung fu figuren als Lei, Xiaoyu en Wang, rauwdouwers Steve Fox en Bryan Fury, capoeira beoefenaars Christie en Eddy, en Jin, Kazuya en Heihachi (zie screen) als karate vertegenwoordigers, en een hele reeks van fictieve stijlen... de moves zijn even exotisch en divers als het uiterlijk van de vechters.



Heerlijk, iemand die nu eens niet mee doet aan die trend van die afgezakte broeken. En zo houdt ie z'n sekspack ook lekker warm.



Piemeltjetrekken is een oud Indiaans spelletje. Die wigwams hadden nu eenmaal geen bel...

TEGENSPREKEN

De eerlijkheid gebiedt me te zeggen dat ik inmiddels op het punt ben aangekomen dat ik mezelf nu enigszins moet tegenspreken wat betreft de visuele tekortkomingen van Tekken 6. Want naarmate je de game langer speelt, des te makkelijker het wordt om de soms onnatuurlijke animaties te vergeven.
Dit gebeurt als je de game lang genoeg hebt gespeeld om de gameplay volledig te waarderen. De moves en combo's zijn namelijk enorm spectaculair en het is verschrikkelijk uitdagend om een personage volledig onder de knie te krijgen. En ook al is het bekende kost, de manier waarop de moves aansluiting vinden bij hun tegenstander, compleet met lichteffecten, maken het erg bevredigend om iemand KO te slaan.

TEKKEN KEERT TERUG NAAR DE PSP

Tekken 5 maakte in de vorm van Dark Resurrection zijn opwachting op de PSP maar ook Tekken 6 zal zijn weg naar Sony's handheld weten te vinden. Net zoals de console-versie betreft het de Bloodline Rebellion variant, de nieuwste update in de arcades met alle personages. Namco Bandai heeft laten weten een aantal exclusieve features aan de PSP-versie toe te voegen, hoewel over de precieze aard van deze features nog weinig duidelijk is. Maar alleen de Arcade mode met alle personages uit de arcade, PS3 en 360 versies van Tekken 6 is al genoeg om van de PSP release een topper te maken.



GEVARIEERD

Er is simpelweg geen andere fightinggame waar de klappen zo hard aankomen. En zoals ik al liet vallen: de manier waarop de uiteenlopende vechtstijlen zijn vertaald naar verschillende besturingstijlen is eveneens bijzonder. Ik speel zelf graag met Lei, de kung fu meester met verschillende stances. De manier waarop je tussen zijn stances schakelt en het wisselende tempo waarmee je in zijn verschillende stances combo's uitvoert, maken spelen met hem erg gevarieerd.
Ook speel ik graag met de worstelaar King, wiens besturing veel trager en meer timing gericht is. Daarnaast besteed ik eveneens graag de nodige uurtjes aan het masteren van de vele traptechnieken van Beak Doo San, die weer met een hele andere flow moeten worden uitgevoerd. En zo gaat het maar door als je tussen de vele interessante personages blijft schakelen. Tussen bepaalde personages is wel een zekere overlap in besturing, maar gezien het uitgebreide rooster is er een indrukwekkende verzameling aan stijlen en bijpassende besturingen.

TOPPER

Afrondend blijft het best zuur dat we zo lang op de console-versies van Tekken 6 hebben moeten wachten. De game is en blijft in feite een twee jaar oude arcade game, en de Scenario Campaign was het lange wachten zelfs helemaal niet waard.
Echter, de sterke en verslavende gameplay maken het makkelijk om enkele elementen die de leeftijd van de game verklappen, te vergeven. Voeg daarbij de mogelijkheid om met meer dan veertig verschillende personages online van de ijzersterke gameplay te genieten, en ik sluit vol overtuiging af met de mededeling dat Tekken 6 alsnog de fightinggame topper is geworden waar ik op hoopte.



CONCLUSIE

Vanwege de wat mindere graphics en animaties moest Tekken 6 een boel compenseren om alsnog een Gold Award te verdienen... en dat is helemaal gelukt!



STEVEN

SCORE 91

Als je een internet verbinding hebt, of een tweede controller, dan zul je ook volgend jaar nog steeds volop genieten van Tekken 6.

TEKKEN 6
PS3 / XBOX 360
NAMCO BANDAI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



POWERSPY

- De Tokyo Game Show zit er weer op en de Powerspy heeft voor de zoveelste keer aan den lijve ondervonden dat sake niet goed is voor de hersens.
- Er waren dit jaar namelijk bijzonder veel verrassende uitspraken op te vangen en ook qua roddels mocht hij niet klagen.
- Zo versprak Epic-baas Michael Capps zich behoorlijk toen hij meldde dat de volgende Gears Of War op een nieuwe generatie consoles zou uitkomen. Half Microsoft verslikte zich in z'n inktvissushi.
- De volgende dag trok Capps zijn 'slip of the tongue' dan ook snel weer in middels een persbericht.
- Hij had alleen willen zeggen dat het nog wel een jaar of vier duurt voordat de nieuwe GoW er ligt. En dat de Unreal 4 engine voor latere consoles bedoeld was.
- De Powerspy zegt: tik van de sakehamer.
- In ieder geval zou dit een fikse breuk betekenen met het vaste Microsoft principe om elke Kerst óf een Gears of War óf een Halo in de winkels te leggen.
- Een ander gerucht, namelijk dat Gears of War naar de PS3 zou komen, kon al helemaal op het conto van overmatig sake gebruik geschreven worden.
- Sony koopt nog eerder het recht op de software achter de Red Ring of Death, dan dat dit gebeurt.
- Over Ring of Death gesproken: Sony heeft nu zijn Yellow Ring of Death.
- Volgens het BBC-programma Watchdog blijkt ook de console van Sony vatbaar voor de totale stilstand.
- Achteraf bleek het een beetje een opgeklopt verhaal, want het betrof slechts 0.5% van het aantal PS3's dat deze klacht had. En 3% failure wordt gezien als normaal en acceptabel voor dergelijke hardware.
- Een beetje hetzelfde percentage dat Ed hanteert qua spelfouten in een tekst. [En de Powerspy gaat hier altijd dik overheen – Ed]

GEINEN MET KONIJNEN

Als we alle hardware en hardware accessoires zouden moeten bespreken die iedere maand uitkwamen, dan zouden we een heel blad kunnen vullen maar gelukkig zijn daar andere magazines voor.

Toch willen we jullie de Rayman Raving Rabbids hardware voor de Wii niet onthouden, want ze zijn even absurd als funny.





Zo kunnen gamers met de **Rayman Raving Rabbids Dual Charger** (links) twee Wii-motes simultaan opladen terwijl een Rabbid de apparaten 'vasthoudt'.



Raving Rabbids Grip (rechts) is een konijnenhoesje voor over de Wii-mote en de kolderieke **Raving Rabbids Plunger Gun** (midden) verandert de afstandsbediening in een komisch schietijzer dat geschikt is voor alle shooters op de Wii.

LUCIDITY MIXT LBP, BRAID & LEMMINGS

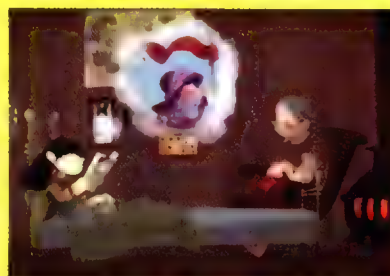
LucasArts was door sommigen al afgeschreven maar sinds de opleving van de Monkey Island serie kan de ontwikkelaar weer op enige waardering rekenen. Met Lucidity toont LucasArts aan ons zelfs nog aangenaam te kunnen verrassen.

Jan heeft ondanks een reeks middelmatige producten altijd een zwak gehouden voor het bedrijf uit San Rafael. Tja, eenmaal een Star Wars fan, altijd een Star Wars fan.
Hij was dan ook zeer verheugd over de recente onthulling van Lucidity, een uniek platform-adventure waarbij de speler de hoofdpersoon (een schattig meisjesfiguur) niet zelf bestuurt maar haar, ietwat vergelijkbaar als bij de oude hit Lemmings, langs platformachtige levels leidt.



Jan: "Allereerst is het unieke uiterlijk al genoeg om meteen als een blok voor Lucidity te vallen. Daarnaast komt de game al deze maand via download beschikbaar voor PC en Xbox 360 dus we hoeven er niet nog een jaar vol ongeduld op te gaan wachten. Voorts is de muziek magisch(traal) en weet de game een sprookjesachtige sfeer neer te zetten.
Zie het als een mix van Lemmings, LittleBigPlanet en Braid.

> **"HET GEHEIM ACHTER HET SUCCES VAN BLIZZARD? NET ZO LANG DOORGAAN TOT HET GOED IS."**
>
> Blizzard's Kevin Martens helpt ons geen stap verder.





WE HEBBEN ER ONDERHAND EEN BROERTJE DOOD AAN

En het is weer eens zover: de ene gast schiet de andere gast dood… en dat komt natuurlijk door het gamen.

Het betreft de 19-jarige Bobby Jonathan Chambers die met een semi-automatisch Ruger pistool zijn broer, de 20-jaar oude Elbert Leon "Trey" Chambers III door zijn hoofd schoot. Volgens de politie hadden de broers urenlang videogames gespeeld, waarna Bobby het pistool te voorschijn haalde, netjes de clip er uit haalde, hem voor de grap tegen het achterhoofd van zijn broer zette en de trekker overhaalde. Helaas voor hem was hij de kogel in de kamer vergeten.
Hoezo hebben games dit gedaan? Als die gast echt goed zijn shooters had gespeeld, dan had ie juist geweten dat je ook de kamer van de gun moet checken, want er kan er altijd nog eentje in zitten.



COMMENTAAR


JJ

PSPGO OR NOT TO GO, THAT'S THE QUESTION

Ik denk dat iedereen het inmiddels wel heeft opgepikt: de PSPgo wordt door de winkeliers niet bepaald met open armen ontvangen. Niet dat de gamekruideniers het een flutapparaat vinden, maar het feit dat je de games voor de PSPgo alleen via Sony's online winkel kan kopen, valt niet in goede aarde. Om dit te begrijpen, dien je te weten dat winkeliers het meeste verdienen aan de software, de games dus. Daar zit voor hen de grootste marge op. En dat slagroomtaartje is nu opeens weg. Oftewel: 'ik mag dus wel dat apparaatje van je verkopen, maar als we centjes gaan verdienen, doe ik opeens niet meer mee'. Hoewel ik de emotie van de winkeliers wel begrijp, weet ik niet of dit de goede reactie is. Het doet me erg denken aan de muziekbizz waar de winkeliers ooit ook zeer krampachtig reageerden op de komst van de MP3 en het downloaden. En ook daar zag je dat boycotten niet werkte. Ten eerste doen nooit alle winkeliers mee (niks zo opportunistisch als een middenstander). Er zal altijd wel een gast tussen zitten die denkt: 'als de rest het apparaat niet verkoopt, kan ik er des te meer slijten'. Bovendien kun je de toekomst niet tegenhouden. En DLC is iets dat er gaat komen, of je het nu wel of niet boycot.
Is het niet verstandiger om te gaan denken hoe je de toekomst het hoofd kan bieden als winkelier?
Ten eerste maakt DLC nog maar zo'n tien procent uit van de totale inkomsten van de publishers. De rest wordt allemaal nog traditioneel via een analoge toonbank verkocht. Dus waarom die paniek, je fokt er alleen je band met de industrie mee op. Daarnaast zouden winkeliers ook eens goed naar zichzelf moeten kijken. In plaats van boycotten of slappe acties met downloadkaartjes in verpakking verzinnen, kun je kijken waar jouw analoge winkel meerwaarde heeft voor de gamer. Want je wil de winkeliers niet de kost geven die echt zip weten van games.
En zorg bijvoorbeeld dat er wat te doen is, dat het echt een ontmoetingsplek wordt voor gamers. Zorg voor extra's in de vorm van t-shirts, goodies etc. Of pas je online winkel aan; winkelen bij sites is vaak erg suf en eigenlijk alleen interessant om de beste prijs te zoeken. Er is nul vermaak, en met die attitude win je het niet.
Ik ben echter bang dat het wel weer zo zal gaan als met muziek en film is gebeurd. Men moppert, zeurt, steekt de kop in het zand en doet verder niks. Met als gevolg dat CD's en DVD's inmiddels vrijwel niks meer waard zijn en alleen nog maar worden verkocht als je er 3 voor 25 euro krijgt.

NINTENDO STROOIT MET GRATIS PUNTEN EN SPELLEN



Nintendo-kopstukken lijken zich nooit zo bekommerd te hebben om de online-ondersteuning van hun consoles. Maar nu steeds meer spellen via online-kanalen worden verkocht, wordt het ook voor Nintendo met de dag belangrijker om zoveel mogelijk systemen met internet verbonden te krijgen. Dit doel proberen ze te bereiken met iets dat meestal wel werkt: gratis games en andere software.

De eerste keer dat je met je Nintendo DSi verbinding met internet hebt gemaakt, ontvang je 1000 punten. Wat betekent dat je meteen al voor een tientje een paar games of toepassingen kunt kopen in de DSi Shop. Daar kun je ook meteen het gratis animatieprogramma Flipnote Studio (aanrader!) downloaden. Op zich al aardige redenen om je DSi eens draadloos aan het internet te hangen.
En dan de Wii. Om zoveel mogelijk Wii's aan het internet te krijgen heeft Nintendo onlangs het internetkanaal weer gratis downloadbaar gemaakt, en wordt er af en toe ook weer een ander gratis kanaal uitgebracht, zoals het onlangs gelanceerde geluksdagkanaal.

BELONING

Waarschijnlijk beseft Nintendo wel dat dit soort dingen voor Mien uit Assen nog geen reden is om haar Wii aan het internet te hangen, als ze al wist dat de mogelijkheid bestaat, laat staan dat ze over de technische kennis beschikt dit voor elkaar te krijgen. Om die reden hebben de Japanners een best wel slim ambassadeursysteem bedacht dat technisch begaafde Wii-bezitters beloont die minder begaafde Wii-bezitters online krijgen.
Als je wilt weten hoe het systeem precies in elkaar zit, moet je maar even op de site van Nintendo gaan kijken, maar de beloningen zijn niet zuinig. Voor elke aangesloten Wii ontvangen beide partijen bijvoorbeeld al 500 Wii-punten, dus die heb je zo in de pocket.
Maar het wordt nog veel gekker. Heb je als 'Wii-ambassadeur' namelijk tien systemen online gekregen, dan mag je gratis alle NES-titels van Nintendo voor je Virtual Console downloaden. En heb je twintig systemen online gekregen, dan ontvang je naast de verdiende 10.000 Wii-punten (20 X 500) ook nog eens alle NES, SNES en N64-spellen (first-party en third-party) die voor de Virtual Console zijn verschenen.
Het is dat we geen veertien meer zijn, maar anders zouden wij ook gewoon bij de uitgang van de Bart Smit gaan staan en vragen: "Mevrouw, mag ik uw Wii even aansluiten?"





WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- BioWare had ook groot nieuws te melden: Mass Effect 2 wordt veel beter dan het vorige deel!
- Dat was effe schrikken, natuurlijk. Iedereen ging er blind vanuit dat de opvolger een stuk beter zou gaan worden.
- Microsoft had Kojima het podium opgetrokken om over Project Natal te praten. En praten deed hij want de nijvere Japanner meldde zeer geïnspireerd te zijn door de nieuwe techniek.
- Volgens Kojima zou deze techniek heel goed kunnen werken bij hardcore games.
- Zeiden ze dat ook niet bij de Six Axis control en de Wii-mote...
- Hij vertelde ook dat toen je de eerste keer met Natal speelde, hij hetzelfde gevoel had als toen je de eerste keer een 3D game uitprobeerde.
- Wil Kojima hiermee zeggen dat wij straks allemaal knallende koppijn krijgen als we een game met de Natal-besturing uitchecken?
- Prijsverlagingen waren ook hip in Japan en dus deed Nintendo voor de verandering maar eens mee. De Wii wordt overal ter wereld $ 50 goedkoper... behalve in Europa.
- Gelukkig hebben wij winkeliers die het dan lekker zelf doen. Waarbij de Powerspy zich afvraagt wie ze met die 50 euro prijsverlaging blij maken. Want iedereen die er in geïnteresseerd is, heeft dat ding inmiddels toch wel in huis staan...
- Of moeten nu ook de daklozen aan een Wii?
- Overigens vertelden de makers van No More Heroes 2 tussen neus en lippen, dat er geen derde deel meer op de Wii uitkomt, maar wel op de Wii 2.
- En dat voedde de geruchten dat er in 2010/2011 een nieuwe Wii op de markt gaat komen die HD op je beeldscherm tovert.
- Dat zou toch wel erg grappig zijn. Microsoft en Sony die de levensduur van hun console juist rekken en Nintendo die als eerste iets nieuws maakt.

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

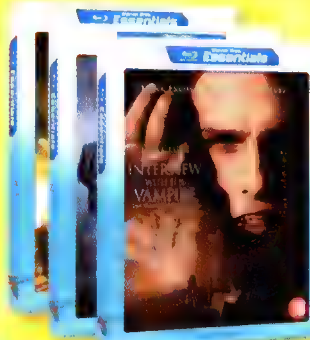
- De prijsverlaging van de PS3 en de Xbox 360 Elite hebben Sony en Microsoft geen windeieren gelegd. De Powerspy kon de persberichten waarin beiden om het hardst riepen dat ze flink aan het verkopen waren, nauwelijks tellen.
- Gelukkig zit er een delete knop op het toetsenbord.
- Ook de prijs van de PSP 3000 ging omlaag in Japan.
- Hebben de winkeliers tenminste nog iets PSP-ergs waar ze blij van worden.
- Eindelijk weer een goede action hero film game en gelukkig wordt dat ook beloond. Van Batman Arkham Asylum zijn inmiddels meer dan 2,5 miljoen exemplaren over de toonbank gefladderd.
- Die centjes kon Eidos ook wel goed gebruiken, want het is alweer een tijd geleden dat ze een bestseller in huis hadden.
- En je kunt toch moeilijk elke maand een Lara Croft game uitbrengen.
- Eindelijk zit Oranje dus in FIFA. Jammer alleen dat al die Oranje-spelertjes een soort midgets zijn en fysiek in de nieuwe FIFA juist heel belangrijk is geworden.
- Je begint bijna weer terug te verlangen naar mannen van stavast als Ballebaster.
- De Powerspy is overigens benieuwd of Jan Smit de nieuwe FIFA 10 gesponsord had. Is toch ideaal psychotherapeutisch materiaal.
- Dat je de hele tijd tegen Inter gaat spelen, met Virtual Pro zijn eigen smoel op een speler plakt en vervolgens alleen maar Wesley Sneijder onderuit trapt.
- Als er 800 wagens in een PSPgo passen, waar moeten we dan op rekenen in GT5 voor de PS3?
- Dat je een maand non stop moet rijden als je alle auto's vrij wilt spelen?
- Misschien wel de allergrootste roddel in Japan: Microsoft zou EA willen overnemen.
- Waar of niet waar, het zou de Powerspy wel goed uitkomen. Dan brengt Microsoft binnenkort ook weer eens een paar games uit. Misschien gaat Gears of War dan wel naar de Wii 2, of draaft de Powerspy nu door...

WIN

DRIE TOFFE BLU-RAY'S!

DOE SNEL MEE EN WIN DEZE VETTE PU-PRIJS!!!

Jongens, we geven weer eens wat leuks weg. Samen met Warner Bros Home Entertainment doen we drie pakketjes van drie Blu-ray's in de aanbieding, te weten: *Troy, The Matrix* en *Interview with a Vampire*.
Wat je hiervoor moet doen? Simpel, gewoon de volgende vraag beantwoorden:



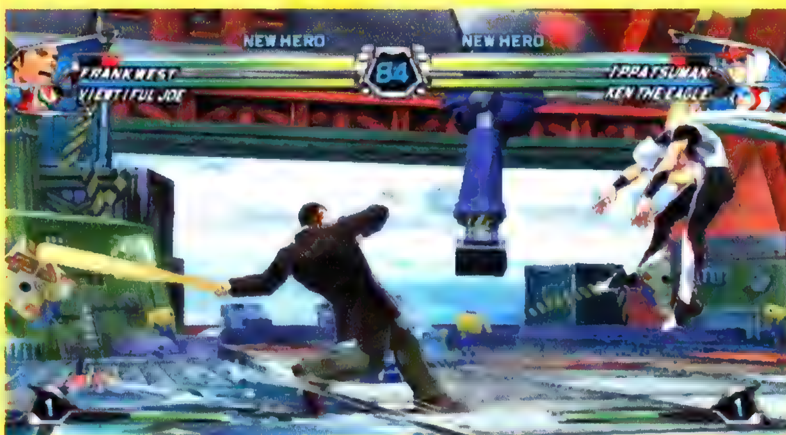
WELKE ACTEUR SPEELT EEN ROL IN TWEE VAN DEZE DRIE FILMS.
Eitje toch?

Stuur je antwoord naar:
PRIJSVRAAG@POWERUNLIMITED.NL
met als onderwerp Blu-ray.
OF stuur een oldschool briefkaartje met je naam en adres naar:
POWER UNLIMITED, POSTBUS 3389, 2001 DJ HAARLEM
onder vermelding van Blu-ray.

FRANK WEST TERUG OP DE Wii!

Een tijdlang leek het erop dat het blitse Wii-vechtspel Tatsunoko Vs. Capcom vanwege licentiegesteggel nooit bij ons zou worden uitgebracht.

Maar zoals je misschien al had meegekregen komt hij in het eerste kwartaal van 2010 dus gewoon uit in Europa, inclusief nieuwe personages. Onlangs werd bekend dat ook Frank West van de partij zal zijn. Je weet wel, Frank West, die journalist uit het fantastische Dead Rising voor de Xbox 360, die al eens eerder naar de Wii kwam in een bedroevend slechte port van dat spel.
Hij heeft dus nog wat goed te maken. En we denken dat dat wel gaat lukken, nu we hem weer eens ouderwets bruut in actie hebben gezien met knuppels, golfclubs en ander gereedschap.



"NO MORE HEROES 2 WORDT DE LAATSTE GAME IN DEZE SERIE OP DE Wii. HET VOLGENDE DEEL ZAL IK MAKEN OP DE Wii 2."

Developer Suda 51 van No More Heroes 2 weet hoe je ons nieuwsgierig moet maken.

HET LOURDES VAN NINTENDO

Ben je een echte Nintendo-fan? Zo eentje met een tatoo op je been? Dan hebben wij de ultieme reistip voor komende zomer.



Vergeet Salou, vergeet Ibiza, vergeet Antalya, vergeet Kreta, dit is de shit: een bedevaart naar het onooglijke blokkendoosje in Japan waar in 1889 ene Fusajiro Yamauchi begon met het produceren van Japanse speelkaarten genaamd Hanafuda. In 1933 breidde hij zijn bedrijf uit en noemde het Nintendo & Co. De rest is geschiedenis. Wie er vandaag de dag op het adres van dit huis gevestigd is weten we niet. Moet je gewoon maar even aanbellen. Wie weet doet Mario wel open.

KLAAR MET POKÉMON? VERGEET HET MAAR!

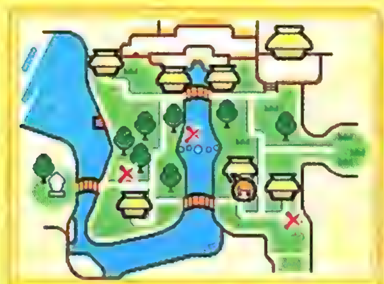
Je zou zeggen dat iedereen na 87281635 delen van Pokémon wel klaar is met die serie. Helemaal omdat alle bestaande kleuren inmiddels gebruikt zijn in de titels. Maar niets is minder waar. De remake van Pokémon Gold en Silver, Pokémon HeartGold en SoulSilver vlogen in het eerste weekend maar liefst 1,5 miljoen keer over de toonbank in Japan. Bizar, hoewel je van een land waar men graag naar shows kijkt waar jonge meisjes ontmaagd worden echt alles kunt verwachten.



DE NIEUWE ZELDA VAN... EA JAPAN?

Volgende maand verschijnt de nieuwe Zelda voor de Nintendo DS, maar er is meer goeds op komst voor Zelda-bezitters met een Nintendo DS.

EA kondigde op de Tokyo Game Show namelijk aan dat EA Japan (hadden we nog nooit eerder van gehoord, trouwens) werkt aan Tsumuji, een game die overduidelijk is geïnspireerd door de vorige Zelda op de DS. Bekijk dit plaatje maar eens.



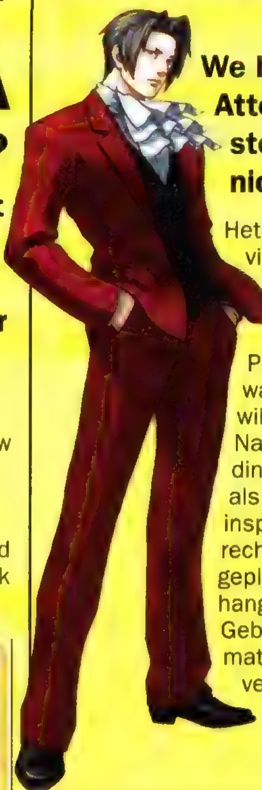


"WE GEVEN DE DEVELOPER IETS MEER TIJD OM ZIJN VISIE TE OPTIMALISEREN."

Originele manier van Activision om het uitstel van BLUR uit te leggen.

STRIJD VOOR GERECHTIGHEID MET...

MILES EDGEWORTH



We hebben het in de onvolprezen Ace Attorney-serie talloze keren met 'm aan de stok gehad: de ijdele, betweterige, tikje nichterige strafpleiter Miles Edgeworth.

Het zal dus zal best even wennen zijn om in de 'heruitvinding van de Ace Attorney-serie' op de DS juist aan zijn kant te staan. Toch is je doel in het onlangs aangekondigde Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth hetzelfde als toen je nog de advocaat Phoenix Wright uithing: het achterhalen van de waarheid. Of, zoals Miles het zelf zegt: 'By my hand I will reveal the precious gem of truth!'

Naast de nieuwe hoofdrolspeler zijn - natuurlijk - meer dingen aangepast. Zo verschijnt je personage dit keer als bestuurbaar poppetje in beeld, werk je samen met inspecteur Gumshoe en spelen de zaken niet in de rechtbank maar op de locatie waar de misdaad is gepleegd, dan wel locaties die daarmee kunnen samenhangen.

Gebleven zijn elementen als het verzamelen van bewijsmateriaal, het aan de tand voelen van getuigen en verdachten, het speuren naar contradicties, de maffe dialogen en de logisch denkwerk vereisende puzzels. Of, zoals Miles het zelf zegt: 'When the pieces fall into place, the underlying logic is revealed!'

PS2 EN DREAMCAST GAMES NAAR PSN

Bij Sega lekte onlangs een interne mail uit waaruit bleek dat PSN binnenkort zeer waarschijnlijk PS2- en Dreamcast games gaat aanbieden. Tegen betaling natuurlijk.



Je kunt je afvragen of je blij moet worden van deze ontwikkeling, want zit er eigenlijk wel iemand te wachten op deze 'oude meuk'? We vroegen het aan 'chef download' bij de PU, Jeroen Downing, en die bleek razend enthousiast.

"Hoe vet is dat voor iedereen die Shenmue (zie screen), Sonic Adventure, Soul Calibur, Metropolis Street Racer en Jet Set Radio heeft gemist op de Dreamcast! Of wat te denken van Ico, Shadow of the Colossus, Jak and Daxter, Metal Gear Solid 3 (zie screen) of Gran Turismo 4! Oké, het is absoluut oude meuk, maar wel vette oude meuk waar iedereen echt helemaal op los kan gaan! Gegarandeerde kwaliteit. Misschien grafisch zelfs nog ietwat opgepoetst door de PS3."



PU REDACTIE IS BEKEERD

Op het gevaar af een complete godsdienstoorlog te unlocken, denken wij toch de ideale religie te hebben gevonden.



Wij van de PU zijn bekeerd tot het boeddhisme van de 24-jarige Ogyen Trinley Dorje, oftewel de 17th Karmapa (soort Dalai Lama van een andere sekte van de Tibetaanse Boeddhisten).

Waar alle andere kerken het spelen van computergames verketteren, daar digt deze Ogyen het wel. "Voor mij is het spelen van een computergame de ideale manier om bepaalde vormen van stress van me af te spelen. Als ik negatieve gedachten of gevoelens heb, dan pak ik een spel en ben ik in staat al deze negatieve energie weg te halen. Ik voel me daarna echt beter." Wij denken dat deze lama binnenkort de nieuwe Operation Flashpoint Dragon Rising gaat kopen, aangezien je daar ongegeneerd Chinezen in af kan schieten.

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Gran Turismo 5 komt er dan toch eindelijk aan. In maart 2010. En er waren mensen die blij waren met deze aankondiging. Die van Microsoft...
- Het geeft Forza Motorsport 3 immers maanden vrij spel bij de autofanaten.
- Lullig ook dat de game mogelijk eerst alleen in Japan uitkomt en pas daarna in de rest van de wereld.
- De Powerspy vindt dat echte old fashioned bullshit. Japanners kunnen immers niet rijden en wij wel. Noem maar eens een Japanse coureur die scoort in de F1.
- Bovendien rijden ze allemaal op een fiets daar...
- Of was dat nou China?
- Epic heeft erg veel moeite gehad om Gears of War in de Japanse winkels te krijgen. De game kwam aanvankelijk niet door de censuur. Veel te hard en te bloederig.
- Daarom produceerden ze met veel kosten en moeite een aparte Japanse versie... die vervolgens voor geen meter verkocht.
- En dus kwam er geen Gears of War 2 in Japan.
- De Powerspy vindt Japan maar een raar land. Je mag wel kleine meisjes met behulp van enorme piemels verkrachten, maar een gespierde gast met een cirkelzaag, dat is te heftig.
- Vermoedelijk had Epic een van die gasten konijnenoren moeten geven en een ander een legging en pluishaartjes. Was er geheid niks aan de hand geweest.
- De Xbox 360 wordt in de VS ingezet om hartfalen op te sporen. Nee, ze zetten geen gamer in een kamer en laten dan opeens dat rode cirkeltje verschijnen, dit is echt wetenschappelijk werk.
- Het bleek namelijk dat een wetenschapper, na wat modden, met zijn Xbox 360 vijf keer sneller dan met een laptop kon berekenen hoe een bepaald hartritme zich zou ontwikkelen.
- Of de man na het modden zijn garantie voor de 360 kwijt is geraakt... weet de Powerspy niet.

ONHAALBARE KAART

JAN KIJKT IN Z'N GLAZEN BOL



Take Two Interactive is van alle gamedevelopers/uitgevers wellicht de grootste uitsteller dit jaar. Al vind ik het op zich een goede zaak dat ze voor potentiële meesterwerken als BioShock 2, Red Dead Redemption, Mafia II en Max Payne 3 extra tijd uittrekken.

Maar onlangs beweerde een hotshot tijdens een conference call met een financieel analist dat Take Two in 2010, naast die vier hierboven genoemde toppers, ook nog LA Noir en de PS3-exclusive Agent gaat uitbrengen!

Nou, zelfs Jomanda die drie liter jenever achterover klokt, kan voorspellen dat dit een volstrekt onhaalbare kaart is.

Bij deze is dat dus mijn voorspelling van de maand (een makkie).

TOP 10

OVERHYPTE GAMES

Ook deze maand vonden we weer een bizarre top 10 op internet. Dit keer de top 10 meest overhypte games ooit, met dank aan vgcharts.com.



⑩ **Fable.** Molyneux: "Its gonna be the best game ever".
⑨ **The Conduit.** Zou de Wii eindelijk stoer maken.
⑧ **Zelda The Twilight Princess.** De eerste beelden maakten iedereen lyrisch, uiteindelijk deed de game het in Japan minder goed dan verwacht.
⑦ **Killzone.** "Halo Killer".
⑥ **Lair.** Een revolutionaire nieuwe manier van besturen. Inderdaad, de Sixaxis werkte voor geen meter.
⑤ **Metal Gear Solid 2.** Raiden.
④ **Enter the Matrix.** Slechte Max Payne rip-off die de film geen eer aandeed.
③ **Grand Theft Auto IV.** "Best game ever made: 11 uit 10".
② **Halo 3.** Biggest entertainment event ever...
① **Spore** (zie screen). Zelfs Will Wright vond het overhyped.

COMMENTAAR

JAN WORDT HEBBERIG



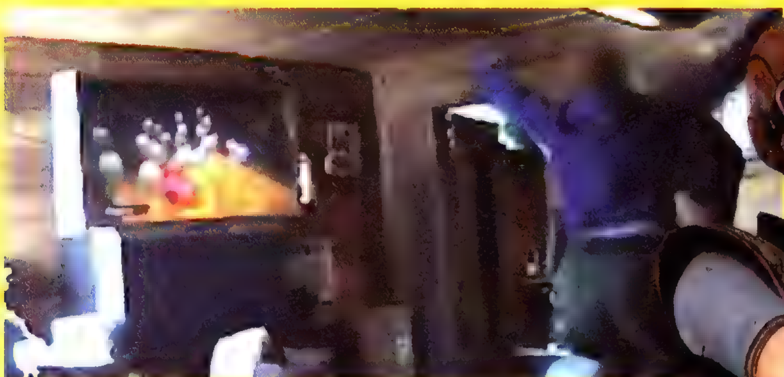
JAN

Hè, hè eindelijk is het zover: Sony heeft haar prijs verlaagd en een nieuw model geïntroduceerd. Gevolg: de consoles vliegen als warme broodjes over de toonbank en Sony zo trots als een aap met zeven lullen. Maar eigenlijk is dat wat ongepast, want die prijsverlaging hadden ze natuurlijk al veel eerder moeten doen.

De stagnatie van de PS3-verkoop de eerste helft van 2009 werd pijnlijk zichtbaar toen Sony in augustus haar laatste cijfers presenteerde en bleek dat de PS2 op dat moment beter verkocht dan de PS3!

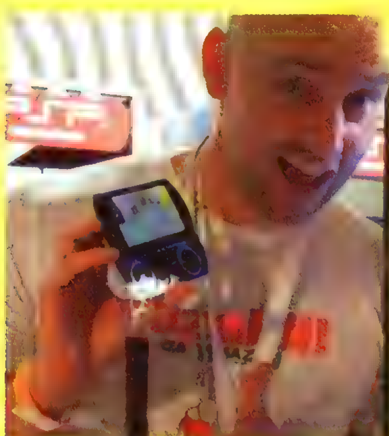
Dat is nu wel even anders en dat is in deze tijden van crisis een lichtpuntje in de duisternis. Maar goed, ik gun Sony haar succes van harte. Ik vraag me alleen af of er daadwerkelijk nu al een uiterlijke verandering noodzakelijk was geweest. Natuurlijk, de harde schijf is groter en het apparaat gaat beter om met energie en warmte maar het meest in het oog springende is natuurlijk het platte uiterlijk en de matte casing.

Noem me een mierenneuker maar ik mis nu al het glimmende jasje van de 'oude' PS3. Al was het maar omdat die zo mooi bij mijn televisie past. Die heeft namelijk precies zo'n zwarte glimmende omlijsting (gadgetfreaks weten nu welk merk TV ik thuis heb staan). Dat ie slanker



Wii POPULAIR BIJ KIT EN CRIMINELEN

Bizar plaatje van een politie-inval in het zuiden van Florida. Toen de coppers daar een raid hielden in een vermeend drugspand troffen ze ook een vette LCD aan plus een Wii. En terwijl de helft van de wouten op zoek ging naar de drugs en eventuele wapens, hield de andere helft zich bezig met... een potje Wii-bowling!
Misschien een nieuwe afzetmarkt voor Nintendo: alle inmates een Wii op hun cel. Blijkbaar vinden criminelen Wii Bowling stoerder dan GTA.



is, is natuurlijk mooi, maar hij is van achteren weer wat dieper geworden. Maar dat matte, dat is toch weer een beetje terug naar de PS2.
Apple heeft het natuurlijk ook gedaan met haar notebooks en Macs: alleen nog maar mat aluminium, geen glimmend wit meer. Ik verwacht ook dat de nieuwe iPhone die in 2010 vast en zeker wordt aangekondigd mat is. Glimmend is uit, mat is het nieuwe zwart.
En toch, ik ken mezelf, ik móet een PS3 Slim hebben. Ik wil nu eenmaal altijd het nieuwste model als het op gaming gear aankomt. Net zoals ik inmiddels toch een PSPgo heb gescoord. Noem het pathetisch maar ook deze moest ik hebben. Anders heb ik het gevoel dat ik achterloop.
Zo begint mijn portemonnee ook al te jeuken omdat er een 250 GB Modern Warfare 2 Xbox 360 versie is aangekondigd. En het is natuurlijk een kwestie van tijd tot Sony met een 500 GB model komt en in 2011 de PS3 Slim versie 2.0. verschijnt...
Aaargh... houdt het dan nooit op?

PS3

GEBRUIKSKLAAR VOOR 129 DOLLAR!

En wij maar denken dat het in de VS bulkt van echte gamers. Dat wij kaaskoppen ons niet eens mogen vergelijken met die gasten daaro. Maar check dit.

Bij Best Buy, een grote winkelketen in de VS, kun je een PS3 kopen plus de service dat 'de geek-squad' bij je thuis alles installeert qua firmware, updates, etc. En die service kost je 129 harde dollars!
Ja, je leest het goed. Je koopt een PS3 en vervolgens komt er bij jou thuis een dork over de vloer die voor 129 ballen een paar automatische software updates op je zwarte kastje flikkert. Zijn ze daar nu helemaal koekoe geworden... Wouter heeft trouwens aangeboden het voor 50 dollar te doen. Die updates installeren, that is, voordat we daar weer verwarring over krijgen.



BAYONE

Omdat Steven op de Tokyo Game Show rondliep, Wouter kwijlde achter Halo 3 ODST, Maarten helemaal in PES zat en JJ steeds Banjonetta schrijft, was het Jeroen die aan de slag ging met deze Devil May Cry kloon. Hoewel, volgens Jeroen is kloon niet helemaal de juiste omschrijving…

JEROEN GENIET VAN IEDERE SECONDE

Wat miste je tijdens het spelen van Devil May Cry? Nou? Wacht, ik zal het voor je invullen: een retegeile chick met ontzettend lange benen onder een strak kontje. Zo'n chick die heerlijk wulps heen en weer wiegt wanneer ze haar catwalk loopje tentoonspreidt. Zo'n chick die gehuld is in een niets verhullende catsuit en een streng brilletje draagt.
Dat is toch wat je miste in Devil May Cry? Nou deze jongen in ieder geval wel!

(H)AARS SCHOPPEN

Toegegeven, Bayonetta heeft veel weg van Devil May Cry. Niet zo heel gek ook, als je weet dat de geestelijk vader van Dante's avonturen, Hideki Kamiya, aan het roer staat van deze game.



Ze is zo slank dat Calvé haar al benaderd heeft als gezicht voor een nieuwe magere fritessaus: Mayonetta.

Toch lijkt Devil May Cry een wandelingetje in het park vergeleken met Bayonetta. Echt, de game is zo over the top, dat die uitdrukking niet eens de lading dekt.
Ooit een bossfight gezien waarbij je eerst in een kerkje aan het knokken bent tegen het hoofd van een draak om op hetzelfde moment te merken dat je kilometers boven de grond zweeft? En dan heeft in de tussentijd het ene drakenkopje bezoek gehad van een andere kop en vecht je nog wat verder bovenop vallende rotsblokken…
Serieus, mannen als Kratos en Dante kunnen niet tippen aan de manier waarop Bayonetta kont schopt. Daar waar de twee heren het doen met brute kracht, gooit deze dame er een portie flair tegenaan waar je gewoon bloedgeil van wordt.



♫ Zie gingen oeh, oehoe oehoe. Oehoe oehoe oehoerend hard. Bertus op de Norton en Tinus op de Bayonetta…. ♪♫♪♫



Haar specialiteit is meppen uitdelen terwijl ze schaatst. Daar komt de naam klapschaats ook vandaan.

En dan heb ik het nog niet eens gehad over het feit dat ze veelal bijna poedelnaakt kont loopt te schoppen. Hoe dat komt?
Nou Bayonetta is een heks en het strakke pakje dat ze aan heeft, is eigenlijk haar haar, ennuh… dat kan ze dus gebruiken voor aanvallen. Ligt er een tegenstander op de grond dan kan ze hem bijvoorbeeld nog even natrappen met haar pistolettohakken (ja, ze heeft guns in plaats van hakken) en als ultieme doodschop verschijnt er dan nog even een gigantisch been dat de tegenstander verpulvert, en dat is dus een transformatie van d'r haar. Een schitterende animatie en dat komt niet alleen omdat Bayonetta eventjes in haar nakie staat, hoor. Nee, echt waar niet.

ENGELEN ONTHOOFDEN

Het verhaal van Bayonetta is mij na de vier missies die ik heb mogen spelen nog niet helemaal duidelijk. Wel heb ik 't idee dat de dame die je onder je knoppen hebt, een connectie heeft met de hel en dat de tegenstanders waar je tegen knokt, een beetje hemels ogen. Althans, ze hebben vleugeltjes en van die halo's boven hun koppies hangen.
Maar goed, het verhaal zal sowieso worden overschaduwd door het fantastische kontschoppen. En of we

EEN VLEUGJE SONIC

Gekscherend zeggen we hier op de redactie dat dit de beste Sonic game ooit gemaakt is. Hoe dat komt? Nou, je verzamelt net als die snelle egel in Bayonetta ook ringen.
Maar waar in Sonic de ringen voor het oprapen liggen, zul je in Bayonetta alleen ringen kunnen scoren wanneer je engelen in elkaar trapt. Die gouden ringen heb je overigens nodig om nieuwe moves, wapens, items of accessoires mee aan te schaffen.



TTA




Da's nog eens wat je noemt een kruisraket.

MARTELTUIG
Met het maken van combo's en het ontwijken van aanvallen, kun je speciale martelmoves vrijspelen. Hiermee kun je bijvoorbeeld tegenstanders onder een guillotine schoppen of in een doodskist trappen die voorzien is van een met punten beklede binnenkant, of wat dacht je van twee stenen handen om je opponent tussen te pletten…





"JE WORDT ER GEWOON BLOEDGEIL VAN."


Het schijnt dat die bril van Bayonetta zulke sterke glazen heeft dat ze op een landkaart de mensen kan zien zwaaien.

nu duivels terug de hel in trappen of engelen onthoofden, het zal mij worst wezen, zolang het maar gepaard gaat met liters bloed en onwaarschijnlijk wrede combo's. Bayonetta kent namelijk een heerlijk combosysteem dat niet zou misstaan in een goede fightinggame. Door simpel combinaties te maken met de Y en B knoppen (ik speelde op de Xbox 360) tover je op eenvoudige wijze de meeste brute moves uit de knoppen, waarna Bayonetta aan het einde van haar reeks dus ook nog even haar haar in de strijd gooit in de vorm van een been of arm. Tja, en dan kunnen die engeltjes het wel shaken, hoor.
Het meest vette is dat wanneer je tijdens het knokken een aanval van de engelen weet te ontwijken, je in een soort bullettime terechtkomt. Op dat moment beweeg je sneller dan je tegenstanders en kun je hen gemakkelijker schade toebrengen. Deze move onder de knie krijgen is van levensbelang in de wereld van Bayonetta en werkt niet alleen op de wat kleinere tegenstanders maar is ook essentieel voor het neerhalen van de beeldvullende eindbazen.

HOOFD MET TWEE DRAKEN

Over eindbazen gesproken; ik vocht onder andere tegen een vliegend hoofd waar twee draken uit staken. Natuurlijk trok Bayonetta eerst de twee draken van het hoofd, waarna ze een harige vogel tevoorschijn toverde om het hoofd van zijn gezicht te ontdoen. Bloederig, bizar… maar ooh zo lekker.
En zo gaat de game door; het is een achtbaan aan bizarre taferelen met gigantische gevechten en over the top Japanse shit.
Met dat laatste doel ik niet alleen op de foute muziek, maar ook op de cinematics die je nooit in een westerse game tegen zult komen. Ooit Lara Croft horen kreunen wanneer haar kleren in stukken worden gesneden terwijl haar kont en tieten overduidelijk in beeld komen? En bedenk eens hoe het er uitziet als onze bebrilde heldin een tegenstander met haar welgevormde dijen probeert te wurgen? Juist, dat is over the top Japanse shit en ik geniet van iedere seconde!

VERWACHTING

Bayonetta gaat iedereen verrassen. Ik denk dat zowel Kratos als Dante het onderspit tegen haar zouden delven want dit is geen katje om zonder handschoenen aan te pakken.

+ Geilste Game Chick Ever!
+ Über vette moves en over the top actie.
+ Kneitermoeilijk.
- Kratos en Dante zitten na deze game zonder werk.


JEROEN

BAYONETTA
XBOX 360 / PS3
PLATINUM GAMES / SEGA
JANUARI 2010

RAGE

JAN KRIJGT ER ZIN IN

Spraken we vorige maand onze teleurstelling uit over id Software's Wolfenstein, met Rage lijkt de ontwikkelaar zich te gaan revancheren, aldus een hoopvol gestemde Jan.

Dat id Software niet langer de dienst uitmaakt in het shootergenre is al jaren bekend, maar de tijd die de ontwikkelaar uit Texas neemt voor haar projecten blijft zorgwekkend. Neem Wolfenstein; aangekondigd in 2004, uitbesteed bij Raven Software en het resultaat vijf jaar later was vermakelijk, maar nergens toonaangevend, innoverend of vernieuwend. En die kwaliteiten bezat id Software enkele jaren geleden nog wel.

ROCKY FALLOUT

Met Rage - lange tijd verstopt gehouden in de catacomben van id's thuisbasis in Dallas - komt er eindelijk weer een nieuw geluid uit de id studio's. Rage wordt de eerste titel die gebruik maakt van id's Tech 5 techniek en die engine rekent voorgoed af met de corridor shooters waar de ontwikkelaar zo lang bekend om stond. Eindelijk zag ik grote, weidse levels en omvangrijke levende omgevingen in een rauwe wereld die de sfeer uitademde van Fallout, Mad Max en een vleugje Wilde Westen.

De speler in Rage is een huurmoordenaar die de wereld instapt nadat een meteoor het leven op aarde grotendeels heeft weggevaagd. Overlevenden van de ramp houden zich op in provisorische steden en buiten de veilige zones maken bandieten en mutanten de boel onveilig. Voeg daar een Rocky Mountains achtige setting aan toe en je hebt een idee van de sfeer in deze game.



"DE MEEST AMBITIEUZE GAME DIE ID OOIT HEEFT GEMAAKT."

AUTO COMBAT

Rage is qua schaal de meest ambitieuze game die id ooit heeft gemaakt. De game kent een verhalende singleplayer die de speler min of meer op lineaire wijze door de game leidt, maar tussendoor kun



De racelevels zijn gesponsord door Carglass.

ID TECH 5

Vroeger streden id Software en Epic met hun krachtige engines om de gunst van andere ontwikkelaars en uitgevers: het uitventen van engines was én is immers nog steeds big business. Maar steeds minder spellenmakers kozen voor de Quake of Doom engine; Epic heeft de slag met id inmiddels dubbel en dwars gewonnen.
De next-gen games van de laatste jaren draaien bijna allemaal op (al dan niet aangepaste) Unreal 3 techniek. Afgezien van Epic's eigen Unreal Tournament 3 en Gears of War 1 en 2 natuurlijk, zijn daar bijvoorbeeld Batman: Arkham Asylum, Rainbow Six: Vegas, Mass Effect maar ook nog te verschijnen games als Alpha Protocol, Borderlands en BioShock 2 maken gebruik van Unreal 3. Voor id's Tech 5 staan momenteel drie toekomstige games op de lijst; Rage, Brink (zie screen) en... Doom 4!





Toen ie een bakkie koffie ging drinken bij een vijandelijke bende en een koekje kreeg aangeboden, zei hij: ik haat Lange Vingers. Nou, dat heeft ie geweten...



je deelnemen aan races (om geld te winnen), tussen verschillende gebieden heen en weer crossen, in de wildernis al rijdend bandieten uit hun tent lokken of op mutanten jagen.
Maar wacht even, Rage is toch geen racegame? Nee, maar arcade combat racing speelt wel een belangrijke rol. Je voertuig is om te beginnen noodzakelijk om van A naar B te gaan. Je krijgt van de sheriff en andere personages verschillende missies en meestal betekent dit dat je een flink eind moet rijden voordat je op de plaats van bestemming bent. Onderweg kun je belaagd worden door monsters, mutanten en bendes en dan is het handig dat je buggy of jeep uitgerust kan worden met magneten (om powerups naar je toe te zuigen), bommenwerpers, mitrailleurs, spikes en wat dies meer zij.
Al spelend vergaar je upgrades en maak je je wagentje sneller, de vering soepeler en de wegligging beter. Of je spendeert je ervaring aan betere bescherming of toffere wapens. Diezelfde wagen neem je mee in races waarin je je à la MotorStorm een weg naar de finish beukt, ragt, gast en knalt.

MULTIPLAYER & CO-OP

Over multiplayer is nog met geen woord gerept maar id is het aan zijn stand verplicht om hiermee op de proppen te komen. Bovendien leent de game er zich perfect voor. De mix van schieten en racen of - beter gezegd - schieten tijdens racen is een perfecte voedingsbodem voor Destruction Derby-achtige taferelen voor meerdere spelers.
Een aparte, op zichzelf staande coöperatieve mode voor twee spelers is wel al bevestigd door John Carmack en de zijnen.





Iedereen heeft tegenwoordig van die shirts met skin look; je kunt wel spreken van een rage.



SHOOTER COMBAT

Naast de auto combat kent de game ook de traditionele shooter gameplay die we zo goed kennen van id. Zo doe je verschillende rovershollen en basissen aan waarbij directe confrontaties (jij tegenover de bekende overmacht aan bad guys) veelal resulteren in woeste shootouts.
Toch zijn ook hier veel nieuwe elementen aanwezig. Zo is cover deels te verwoesten (kisten en obstakels kunnen kapot), hebben vijanden een al dan niet vernietigbaar harnas aan en zijn de wapens veel diverser. In plaats van enkel verschillende brute guns beschik je bijvoorbeeld over een messcherpe boemerang (de wingstick) waarmee je van heel ver vijanden neer kunt halen. Ga je voor stealth, dan kun je gebruik maken van een vrijwel geruisloze kruisboog. Sowieso kun je bij de meeste wapens switchen van type munitie, afhankelijk van je speelstijl.
Voorts vind je her en der blauwdrukken van gadgets en upgrades. Eenmaal onderzocht, kun je bijvoorbeeld radiografisch bestuurbare voertuigjes inzetten (die zichzelf opblazen), een schietgrage spiderbot met je mee laten lopen of een sentry turret strategisch opstellen.

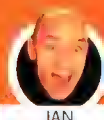
RPG LIGHT

Heb je inmiddels het idee gekregen dat Rage een RPG à la Fallout is dan moet ik je even corrigeren. De game kent inderdaad wat RPG elementen maar dat blijft allemaal redelijk arcade. Je beschikt over een inventory maar feitelijk kun je alles wat je onderweg tegenkomt (en van waarde is) oppakken en meezeulen... om later om te bouwen tot wapen of auto upgrade, of te verpatsen in de stad.
Al speler beschik je verder zelf niet over skills, magie of andere vaardigheden. Het upgraden beperkt zich puur tot je wapens, je uitrusting en je wagens. Ja, inderdaad wagens; je begint weliswaar met één karretje, gaandeweg verzamel je er meer.
Dit alles illustreert eindelijk weer eens dat id nog van de gebaande paden durft af te wijken zonder haar oorsprong te verloochenen. De nieuwe techniek maakt indruk en ziet er spectaculair uit maar belangrijker, staat in dienst van de gameplay.
Rage is een veelzijdige, gevarieerde actiegame aan het worden waar ik inmiddels ongelofelijk veel zin in heb gekregen.

VERWACHTING

Het wordt waarschijnlijk pas najaar 2010 voordat ik Rage in mijn knuisten heb, maar het heeft er alle schijn van dat deze game de terugkeer van id Software op het erepodium gaat betekenen.

- \+ id's Tech 5 ziet er gelikt uit.
- \+ Combinatie auto combat en first-person shooter.
- \+ Lichte RPG elementen.
- − A.I. vijanden nog niet briljant.
- − Hoe quasi-open en groot de speelwereld is, is nog onduidelijk.



JAN

RAGE
PC / PS3 / XBOX 360
ID SOFTWARE / ELECTRONIC ARTS
2010

KOM NAAR DE POWER UNLIMITED DAGEN!

Een belangrijk onderdeel van de HME (Home Multimedia Entertainment) in de Jaarbeurs te Utrecht zijn de zogenaamde Power Unlimited Dagen. Drie dagen lang zullen wij van de PU aanwezig zijn met een spectaculaire stand. Er zullen verder allerlei events, wedstrijden, goodiehunts gehouden worden, en de hal zal vol staan met allerlei demopods waarop je de nieuwste games kunt spelen. Hoe het precieze programma er uit gaat zien, is op dit moment nog niet helemaal bekend (hou daarvoor ook de site www.hme2009.nl in de gaten) maar enkele tipjes van de sluier kunnen we wel al oplichten.

27-28-29 NOVEMBER

HME 2009 Jaarbeurs Utrecht

PU OP HME: HELL YEAH!



Op dit moment zijn we nog druk bezig de laatste details in te vullen, maar je mag er van uitgaan dat we weer een ouderwets toffe stand in elkaar zullen knutselen op de HME. Sowieso zul je bij ons op heel veel demopods kunnen gamen, en je zult de redactie kunnen zien werken aan de komende PU. Val die gasten gerust lastig met vragen of ga met ze op de foto want ze zullen graag alle excuses aangrijpen om maar niet achter hun computer te hoeven zitten om stukkies te tikken.
Heb je al die lelijke koppen van de PU redactie wel gezien, dan moet je zeker even je aandacht verleggen naar de heerlijke boothbabes die drie dagen lang de temperatuur op de PU stand tot een hoogtepunt zullen brengen.

En over hoge temperaturen gesproken; het thema van de Power Unlimited stand is... De Hel!

[N]GAMER IN DE HEMEL



Ook onze collega's van [N]Gamer kun je vinden op de HME, en waar de PU koos voor De Hel als thema voor de stand, besloten de braveriken van dit blad over Nintendo games, te gaan voor De Hemel. We nodigen je graag uit om te checken welke stand toffer is geworden.

E-SPORTS LEAGUE WEER AANWEZIG

Ook dit jaar is de Electronic Sports League weer aanwezig en organiseren ze tijdens de HME Game Dagen een heus e-sports toernooi, namelijk de finales van het 3e ESL Pro Series seizoen.



De beste gamers uit de Benelux zullen het 27, 28 en 29 november tegen elkaar opnemen in **Counter-Strike, Counter-Strike Source, FIFA 10 en Trackmania Nations** en zullen daarbij spelen om een totale prijzenpot van €5000.
Dit alles zal plaatsvinden op een speciaal ingerichte stage, waar toeschouwers vanaf een tribune naar de matches kunnen kijken met commentaar van Machiel de Klerk.

SPEEL LEGO ROCK BAND

Wij van de PU zijn al sinds onze jonge jaren grote LEGO-fans. En dat geldt niet alleen voor die bouwstenen-shit, maar ook voor games als LEGO Star wars, LEGO Batman en LEGO Indiana Jones.
We hebben dus goede hoop dat ook LEGO Rock Band iets bijzonders gaat worden, en tijdens de beurs krijgen jullie de mogelijkheid om dat uitgebreid te checken.
Dus smeer je keel en maak je vingers vast los om helemaal uit je pan te gaan op een van de demo units compleet met gitaar, microfoon, drumkit... en LEGO Rock band.



GA OP MISSIE IN URUZGAN

De Koninklijke Landmacht gaat je laten zien hoe ze met hedendaagse multimediamiddelen haar personeel opleidt en traint voor missies zoals in Afghanistan. Door gebruik te maken van het zogeheten Virtual Battle Space lijkt het net alsof je daadwerkelijk op patrouille gaat in bijvoorbeeld Tarin Kowt - Uruzgan.
Wil jij dat zelf ook een keer meemaken dan kun je onder leiding van militaire instructeurs een missie uitvoeren in een uitzendgebied.
Ben je van plan naar de HME-beurs te komen, en lijkt het je wel tof om die Virtual Battle Space eens zelf mee te maken, schrijf je dan vast in op www.werkenbijdelandmacht.nl/hme. Dan weet je zeker dat je nog aan de beurt komt ook.



HME GAME-AWARDS 2009!

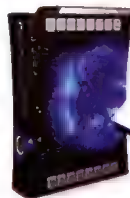
Tijdens de HME 2009 zullen voor het eerst de HME Game Awards worden uitgereikt aan de beste games van het afgelopen jaar.
Surf naar PU.nl of naar www.hme2009.nl/awards en stem op je favo game.
Je maakt dan ook nog kans op toffe prijzen.

HME AWARD Jaarbeurs Utrecht

VETTE NAMCO BANDAI GAMES

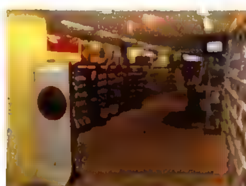
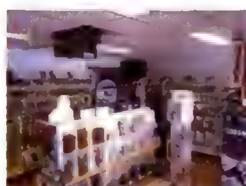
Als je naar de HME komt, mag je zeker de stand van Namco Bandai niet missen. Hier kun je onder andere spelen met hele slicke games als **Tekken 6** en **Dragon Ball: Raging Blast.**
Verder kun je uitgebreid kennismaken met de moddervette racegame **Split/Second,** een van de verrassingen op de afgelopen E3.
Ook zullen de finales van de Nederlandse kampioenschappen Tekken 6 op deze stand gespeeld worden.

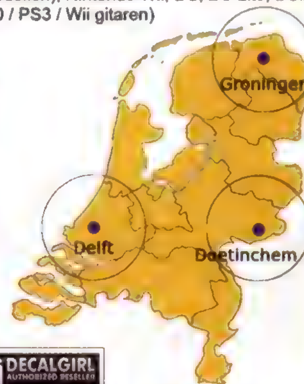










Groningen
Delft
Doetinchem

RED STEEL 2



JURJEN GAAT ZWIEPEN EN SCHIETEN

De eerste Red Steel was... ach, die kunnen we beter maar vergeten. Jurjen speelde deeltje twee, en dat zou volgens hem nog best eens een goede game kunnen worden.

Games moeten overtuigen. Maar niet elk spel doet dat. Tijdens het spelen van de eerste Red Steel kreeg ik bijvoorbeeld niet echt het gevoel dat ik een stoere held was die wisselend tussen zwaarden en vuurwapens zijn vijanden elimineerde. Ik kreeg meer het gevoel dat ik een kastje van Ikea in elkaar schroefde met een broodmes. Het ging wel, maar het was vooral frustrerend, en het resultaat was krakkemikkig. Van overtuiging was geen sprake.

> "IEDEREEN ZAL HET LOOD VAN MIJN GUNS MOGEN PROEVEN."

MET KRACHT

Red Steel 2 is de game die deel één had moeten zijn. Dankzij het WiiMotionPlus-accessoire krijg je dit keer het gevoel over het juiste gereedschap te beschikken.



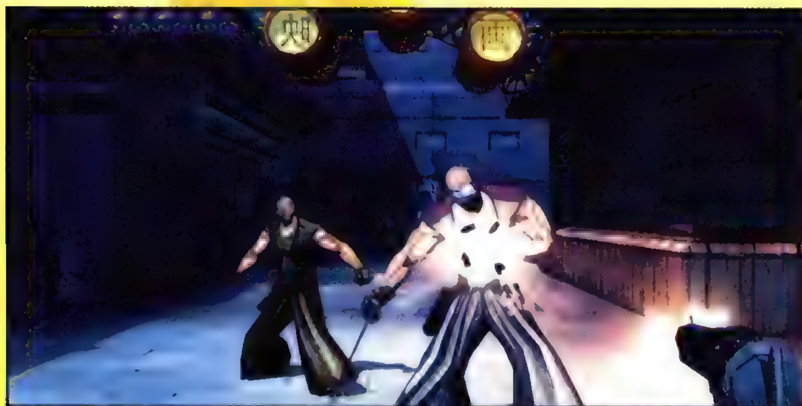
Een druk op de B-trekker en je vuurt een kogel, een zwaai met de afstandsbediening en je trekt en zwiept je zwaard. Zwaai ermee zoveel je wilt. Krijg je trek weer wat kogels te vuren, dan volstaat een druk op de B-knop. Enzovoort. Het leuke aan het zwiepen is dat de snelheid waarmee je slaat van groot belang is. Met korte zwiepers uit de losse pols kom je echt niet door de bamboemuren of de pantsers van je vijanden heen. Je moet je doelwitten met 'kracht' raken om er doorheen te klieven. Dat werkt overtuigend.

HAK, HOUW

Ik ben een vreemdeling in een vreemd land. Een land vol futuristische cowboy-samurai ridders die op mijn komst voorbereid lijken, want ze dragen maskers en pantsers waarop mijn kogels afketsen. Maar ze hebben buiten mijn zwaard gerekend. Met mijn vizier op zo'n krijger vastgezet, is er voor mijn doelwit geen ontkomen meer aan. Ik draai om hem heen, en sla toe als ik kans zie. Hak, houw, met kracht kap ik zijn borstpantser aan stukken. Dan snel een sprong achteruit om zijn zwaard te ontwijken, en vuren maar. En zo zal iedereen die zich tegen mij keert uiteindelijk het scherp van mijn zwaard en het lood van mijn guns mogen proeven.



Een game als Red Steel zonder bloed? Da's als aftrekken zonder handen, autorijden zonder stuur, pissen zonder je broek uit de doen...



In de jaren zeventig droegen we ook van die wijde broeken. Je wilt niet weten hoe vaak ik een broekspijp uit m'n fietsketting heb moeten peuteren.

BRUTE KLOOTZAK

Jaaaa, geloof me, Red Steel 2 wordt genieten. Je kunt echt zien dat de makers hun best doen je het gevoel te geven een brute klootzak in een bruut land te zijn. De stijlvolle, stripboekachtige vormgeving, de manier waarop je scherpschutter zijn hand op zijn colt houdt om snel te herladen, de manier waarop hij tegen muren op klimt, de manier waarop hij iemand de lucht in zwiept met zijn zwaard om er vervolgens in slowmo nog wat kogels achteraan te jagen, ik geloof het allemaal wel. Wat overigens niet wegneemt dat er best wat dingen zijn aan te wijzen die duidelijk afbreuk doen aan de overtuigingskracht van Red Steel 2.

GEBREK AAN BLOED

Allereerst was de level layout van de door mij gespeelde demo wel heel erg rechttoe, rechtaan. Ik volgde een lineair pad voorbij hindernissen die ik aan stukken moest slaan en schieten, gevolgd door mannetjes die ik aan stukken moest slaan en schieten, en dat was het wel. Misschien nog wel problematischer is het feit dat de mannetjes zich nogal dom gedragen. Ze wachten tot ze worden afgeslacht, daar komt het op neer. Het grootste probleem is echter het gebrek aan bloed. Want de actie sméékt gewoon om bloedfonteinen. Kleintjes desnoods. Pomp je zo'n gast vol lood, ram je zijn zwaard door zijn gevelde karkas, en het resultaat: geen druppel bloed. Mmm, niet echt overtuigend, hè?

XIII



Mocht de comic-achtige vormgeving je bekend voorkomen: dat hadden wij ook. Na even peinzen kwam de titel bovendrijven van die andere FPS van Ubisoft die als een comic was vormgegeven: XIII. Een spel dat uiteindelijk veel meer om zijn (visuele) foefjes dan om zijn gameplay en uitdaging werd geroemd. Een lot wat ook Red Steel 2 boven het hoofd hangt.

VERWACHTING

Het voelt lekker om met een goed werkend besturingssysteem je zwaard en guns te hanteren. Maar er mag nog wel wat meer variatie en uitdaging in het spel gepompt worden. En waarom zit er nou geen bloed in, verdorie. De game heet toch geen Blanke Sabel?

+ De besturing werkt prima en overtuigend!
+ Art-richting en vormgeving zijn om je vingers bij af te likken
− De game is nog lang niet af... hopen we
− [illegible]


JURJEN

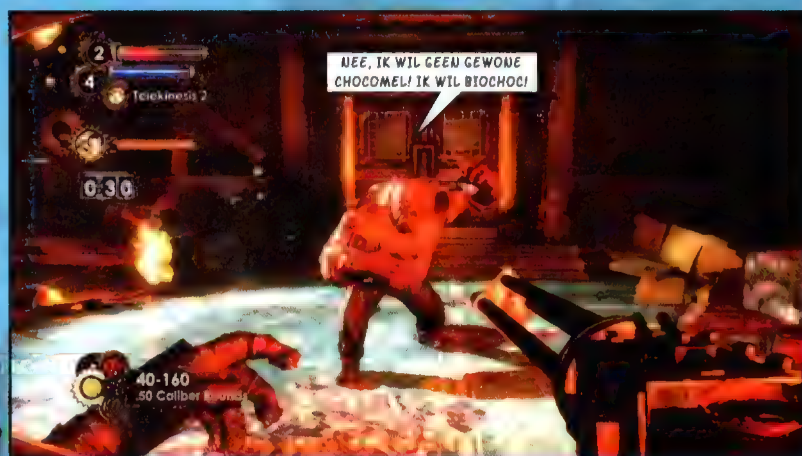
RED STEEL 2
Wii
UBISOFT
8 DECEMBER 2009

BIOSH

Niet eerder werden er zoveel games uitgesteld als voor het huidige najaar. Vooral het doorschuiven van BioShock 2 werd op de redactie collectief als een grote teleurstelling ervaren. Maar gelukkig hoeven we niet zo heel veel langer meer te wachten op het vervolg van het meesterwerk uit 2007. Jan vloog naar San Francisco, daalde af in de onderwaterwereld van Rapture en keerde zo blij als een Little Sister die een injectienaald in een lijk mag steken, weer terug naar het bijna net zo natte Nederland.



Utopieën hebben de neiging ten onder te gaan aan hun eigen ideologieën. Op papier kun je het perfecte systeem bedenken, de ideale maatschappij uitschetsen; maar in de praktijk zorgen individuele wensen en onvoorziene gebeurtenissen altijd voor een kentering.
Het levende voorbeeld was Rapture, de prachtige onderwaterstad uit het originele BioShock. De bedenker en oprichter van de stad, Andrew Ryan, ging uit van de verlichting van de mens door pure ratio. Echter, de ontdekking van een stofje genaamd Adam (een goedje afgescheiden door een bijzonder zeeslakje) zorgde voor het begin van het einde.



Adam werkte als een mutageen, waardoor mensen hun lichamelijke eigenschappen konden aanpassen en uitbouwen. Adam was echter ook zeer verslavend en teveel ervan zorgde voor allerlei ongewenste neveneffecten.
Het gevolg was een burgeroorlog waarvan de wrange resultaten in het originele BioShock te zien waren. Mensen moordden elkaar uit om Adam, Ryan's droom viel in duigen en Rapture veranderde in een vervallen oord vol gestoorde Splicers: junks die hun dagen slijten op zoek naar de verfoeilijke drug.

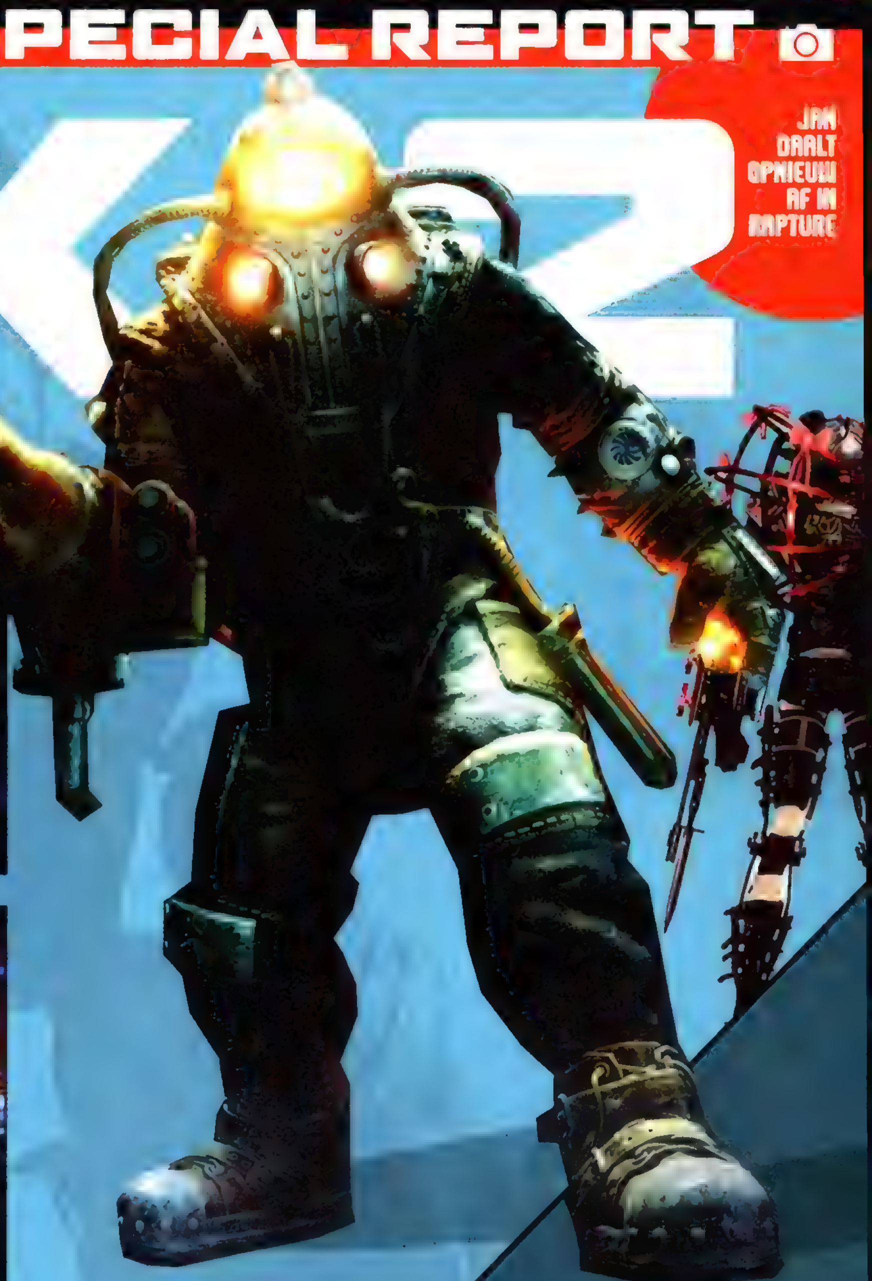
OP ZOEK NAAR JE LITTLE SISTER

BioShock 2 speelt zich tien jaar af na de gebeurtenissen uit het origineel en deze keer begin je de game als niemand minder dan… een Big Daddy! En niet zomaar een



Hij is in Rapture een bekende artiest en treedt regelmatig op onder de naam Notorious B.I.G. D.A.D.D.Y.

JAN DAALT OPNIEUW AF IN RAPTURE




Ja ja, in een onderwaterwereld kleine meisjes beschermen, hè? Met types als jij weten wij wel raad, BIG Benno L!


Ik had ook nooit dat Casio G-Shock horloge moeten kopen...

Big Daddy, nee, jij bent het prototype Big Daddy waar alle andere Big Daddies op geïnspireerd zijn, de Moeder aller Big Daddies, zou je bijna zeggen.
Hoe je een BD geworden bent, weet je niet want je lijdt aan geheugenverlies. Een van de onderliggende doelen van de game is dan ook het hoe en waarom achter je eigen bestaan te herleiden.
Een ander belangrijk doel is het vinden van jouw eigen Little Sister. Iedere Big Daddy in Rapture heeft namelijk een Little Sister aan zich gekoppeld, alleen de jouwe is verdwenen. Gelukkig kun je andere Little Sisters 'adopteren' zodat je je niet helemaal alleen voelt in deze onheilspellende, grimmige onderwaterwereld.
Vervolgens til je een Little Sister op en draag je haar mee op je schouder. Vind je een goed gevuld lijk met Adam dan klimt het kleine meisje van je koperen duikkostuum af en gaat aan de slag met een injectienaald. Adam is immers ook in dit tweede deel nog het heilige goedje waarmee je powers, beter bekend als Plasmids, vergaart.
De Plasmids gebruik je met je linkerarm, de verschillende brute wapens hanteer je met je rechterarm.

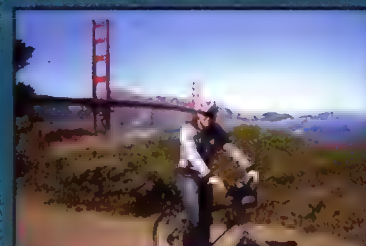


PLASMID PRET

Laat ik eens wat dieper op die Plasmids ingaan want die spelen zoals gezegd wederom een belangrijke rol in de game. Bekende en nieuw bedachte Plasmids maken namelijk hun opwachting en deze keer kun je ze nog krachtiger uitbouwen dan voorheen.
De Plasmid Incinerate bijvoorbeeld laat je aanvankelijk niet meer dan een simpele vuurbol op je vijand afschieten maar volledig uitgebouwd beschik je over een blazende vlammenwerper.
Het is dus meer dan ooit van belang dat je goed nadenkt over hoe je het schaarse goedje Adam inzet en welke Plasmids je kiest om door te ontwikkelen. »

TOERISTJE SPELEN

Dé blikvanger van San Francisco is natuurlijk de Golden Gate brug, en aangezien ik het weekend voor het BioShock 2 event werd ingevlogen, had ik zondag de hele dag om schaamteloos de toerist uit te hangen.
Na eerst de zeeleeuwen te hebben bekeken op pier 39 huur de ik een mountainbike om het rode gevaarte te bestijgen. De rit naar de brug zelf leverde een prachtige tocht op maar de klim de brug op was een stuk zwaarder dan ik vermoedde want behoorlijk steil. Eenmaal overgestoken kun je nog wat relaxen in het plaatsje Sausalito om uiteindelijk de veerpont terug te pakken naar de haven. Tijdens dit boottochtje heb je een prachtig zicht op Alcatraz en de skyline van San Fran.



Nieuw zijn ook verschillende Plasmid Traps die je kunt combineren met je Plasmids krachten. Zo kun je een Cyclone Trap combineren met een Incinerate om zo een verschroeiende tornado van vuur te creëren.
Nieuw is de Geyser Trap, een Plasmid die je als een landmijn strategisch plaatst. Iedere Splicer die over de Geyser Trap heen sprint, wordt tegen het plafond gespoten. Zelf kun je de Geyser Trap gebruiken om vlotjes op hoger gelegen plekken te komen.
Alsof de Geyser Trap nog niet leuk genoeg is om de Splicers mee te verrassen, kun je ze ook verassen (inderdaad met één 'r') door je Electro Bolt kracht op een Geyser Trap af te vuren: hoppa, je hebt nu een elektrocutie val gezet.
Tot slot vraag ik nog even jullie aandacht voor nog een nieuwe Plasmid: de Aero Dash. Deze laat je ineens in een rechte lijn naar voren stuiven waarna je je vijand voor je verdooft. Handig om daarna meteen je enorme drilboor te laten gelden of met een shotgun je vijand een nekschot te geven.

"EEN GAME WAARVOOR IK GRAAG KOPJE ONDER GA"

DOORDOLWENDE DRILBOOR

Hoe leuk de Plasmids ook zijn, vaak kwam ik ook al een eind met alleen het gebruik van mijn brute wapenarsenaal; je snapt dan ook wel dat de combinatie van die twee helemaal een heftige en vermakelijke slachtpartij oplevert.
Jij bent een Big Daddy dus de beginlichting Splicers zijn redelijk eenvoudig om te leggen. Maar al snel kom je pittigere tegenstanders tegen, veelal Splicers die een beetje teveel Adam gesnoept hebben, zoals de Brute Splicers.
Andere Splicers gebruiken de resten van verslagen Big Daddies om een harnas te creëren en je hebt natuurlijk nog verschillende typen Big Daddies waarmee je ook in conflict kunt raken.
Gelukkig heb je dus een uitgebreid wapenarsenaal om mee huis te houden, zoals de bekende drilboor uit het eerste deel die je flink uit kunt bouwen. De boor is sowieso perfect voor close combat maar als je 'm flink upgrade, boor je ook door vijandelijke harnassen heen alsof het pakjes warme boter zijn.
Erg fijn vond ik de combinatie van Telekinese waarmee ik eerst een vijand naar me toe trok om deze daarna op mijn boor te prikken.
Guns zijn er uiteraard ook in alle soorten en maten: pistolen, verschillende mitrailleurs, gatling guns en ook de Rivet Gun is weer van de partij.





MULTIPLAYER

Vooraf had ik zo mijn bedenkingen over de multiplayer; past een dergelijke spelvorm wel bij een universum als BioShock? Anders gezegd: heeft een game als deze überhaupt een multiplayer nodig?
Inmiddels heb ik mijn scepsis lachend overboord gezet na een hele avond verschillende multiplayer modes gespeeld te hebben. De combinatie van Plasmids en schietgerei werkt met en tegen spelers van vlees en bloed namelijk uitermate goed. Of zoals Creative Director Jordan Thomas het omschrijft: "Nu mag je in multiplayer laten zien hoe goed je bent met Plasmids en guns. Kun je eindelijk met al die coole powers en wapens gaan lopen pronken tegen of met je vrienden."
Je bent tijdens de multiplayer wel bewust beperkter in je arsenaalkeuze; zo dien je vooraf een Plasmid en een wapen Loadout te kiezen en die zijn gelimiteerd tot twee wapens en twee Plasmids, en je dient eveneens zuiniger om te gaan met je speciale krachten en munitie. Ook hier geldt dat je goed moet nadenken met wat voor combinaties je op stap gaat.
Maximaal speel je met tien spelers tegelijk in verschillende ieder, voor zich of teamgeoriënteerde, speltypen.
Vooral de speciale powerup waarbij een speler transformeert in de "Rosie" Big Daddy (uit BioShock 1) zorgde voor veel bijval. Als die big motherfucker opeens achter je staat, weet je niet meer waar je het zoeken moet!
Favoriete multiplayer mode bij het journaille was Capture The Little Sister, waarbij een team het kleine meisje moet beschermen, en het andere haar juist dient te vangen.
In het heetst van de strijd kun je nagenoeg alles doen wat je in singleplayer ook doet: machines hacken, vallen zetten, turrets overnemen, lijken fouilleren op zoek naar munitie en goodies, en ga zo maar door. Via een Call of Duty-achtig Perk-systeem stijg je bovendien in rang waardoor je steeds sterkere, gemenere en brutere powers loslaat op je tegenstanders. Kortom: de multiplayer voelt fris, panisch, intens maar vooral heel erg leuk en solide.
Dat die multiplayer zo ijzersterk gaat worden, is niet zo vreemd want wat blijkt: de multiplayer component wordt apart ontwikkeld door niemand minder dan Digital Extremes. Deze Canadese studio ontwikkelde de allereerste Unreal Tournament en is co-developer van alle daarna volgende UT games. Recenter tekende men in 2008 voor de game Dark Sector, alsook de PS3-versie van de eerste BioShock.







Zie ik daar rechts nou een Grocery, een groentewinkel? Onder water? Wat verkoopt ie dan? Watermeloenen en natte pruimen?


Natuurlijk hebben ze kleren aan die er niet uitzien. Er is maar één kledingwinkel in de onderwaterwereld: Zeeman.

Diverse wapenmodificaties maken het stoeien met schietijzers een waar genot. Vaak heb je wel drie verschillende soorten munitie. Zo kun je met spiesen vijanden letterlijk aan muren vastnagelen en kun je met electro bolts machines van een afstand hacken.

BIG SISTER, BIG TROUBLE

Uiteindelijk zul je al je Plasmids, guns en vaardigheden keihard nodig hebben want ik heb het namelijk nog niet gehad over de gevaarlijkste nieuwe vijand uit BioShock 2: de Big Sister! Dit is een van de Little Sisters uit het origineel die van het aardoppervlak is teruggekeerd en gemechaniseerd is. Haar enige doel is Rapture bewaken en zorgen dat de balans niet verstoord wordt. En ja, jij verstoort de balans.

Op het moment dat ik voor de eerste keer een Little Sister bevrijdde (je hebt als speler opnieuw morele keuzes, speel je goed of slecht), werd de ruimte gevuld met het hoge gekrijs van een Big Sister. En dat betekent maar een ding: problemen, grote problemen zelfs.

De Big Sister is een atletische, razendsnelle en oersterke tegenstander die je het vuur aan de schenen legt. Waar de Big Daddies nogal lomp en lastig manoeuvreerbaar zijn, springt de Big Sister lenig van platform naar platform, je ondertussen bestokend met haar eigen wapens en Plasmids.

Het moge duidelijk zijn, de Big Sister is een dame om rekening mee te houden en dan druk ik me nog heel voorzichtig uit.



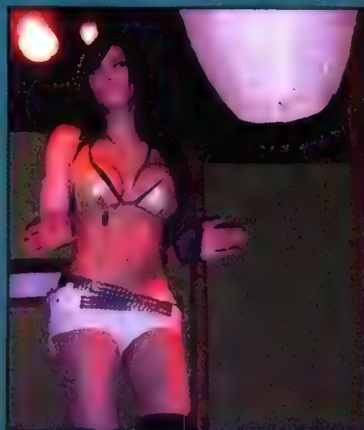

Dit is een Big Sister en je hebt dus ook een Big Daddy. John de Mol heeft het gebruik van een Big Brother echter verboden.



METAFOOR

Als je nu denkt dat de Big Sister de grote slechterik in BioShock 2 is, heb je het mis. Ik ga nu niet het hoe en waarom achter de nieuwe kwade genius verklappen maar ook deze game kent weer de nodige twisten en plotwisselingen.

Een goede vraag is dan ook: kun je als nieuwkomer deze game wel spelen zonder het vorige deel te kennen? Natuurlijk helpt het als je het origineel gespeeld hebt maar je kunt zonder problemen aan deel 2 beginnen. Als Big Daddy word je »



ASIA SF

Voor het BioShock 2 event waren we met een behoorlijke grote groep op stap, waaronder cameraman Rogier van Gamekings. Rogier leek het wel aardig om naar een apart restaurant te gaan en hij nam ons mee naar Asia SF, een fusion restaurant.

Een van de trekpleisters van het restaurant was live entertainment waarbij diverse Aziatische chicks een soort playback acts deden, dansend op de bar gehuld in verleidelijke kledij. Rogier aanschouwde dit alles grijnzend, voortdurend aan mij vragend welke chick ik het meest aantrekkelijk vond. Wat bleek: de chicks waren geen chicks maar mannen! Althans... ooit waren ze mannen. Zelf noemen deze schepsels zich 'gender illusionists' maar ja, als je je als vent vol laat spuiten met vrouwelijke hormonen, lang haar laat groeien, borstimplantaten laat zetten en weet ik wat al niet meer, dan is er natuurlijk weinig illusie meer aan.

Maar ere wie ere toekomt, Rogier had me goed tuk. Meer info over dit uitzonderlijke fenomeen vind je op: www.asiasf.com.





langzaam ingewijd in de verschillende spelelementen van de game. Bovendien kun je hints aan/uit zetten en gidst een gele pijl je door de wereld heen.
Het verhaal wordt volledig ingame verteld waarbij geluidsopnamen en gesprekken via speakers je meer achtergrondinformatie geven over de motieven van de verschillende hoofdrolspelers. En ook Ryan maakt zijn opwachting, zij het niet in levende lijve uiteraard. Rapture kent namelijk een Andrew Ryan amusementpark waarin de man tijdens zijn bewind verschillende poppen van zichzelf heeft neergezet die zijn filosofieën verbaal ondersteunen. Het feit dat het amusementpark grotendeels vernield is en de mechanische Ryan poppen bijkans van ellende in elkaar donderen, is natuurlijk een prachtige metafoor.

OM TE ZOENEN

Naast het verhaal zijn ook het artwork en de beelden weer om te zoenen. Er zijn maar weinig games die zo'n uniek uiterlijk hebben én tegelijkertijd zo knap een consistente atmosfeer tot leven weten te wekken als BioShock 2. De Art Deco invloeden vind je in alles terug, van de uithangborden tot overall architectuur, van de lampen tot de meubels; ook al is alles in verval geraakt. Neem daarbij de groenblauwe waas die overal overheen hangt en je hebt opnieuw een game waar de sfeer op briljante wijze vanaf druipt. Het was dan ook een zeer aangename hernieuwde kennismaking met Rapture; een stad in verval in een game die bol staat van avontuur.



Toen wij vroeger 'doktertje speelden' ging dat er toch iets anders aan toe.



Deze Big Daddy lijkt sprekend op dat mannetje dat vorig weekend bij me langskwam. Hij was van de firma SAK (Stront Aan de Knikker) voor m'n verstopte riool. Gelukkig had ie 'm snel gevonden...

ONDERWATER

Een van de (weinige) kritiekpunten op het origineel was dat je als speler voortdurend de onderwaterwereld zag maar nooit 'buiten' kwam.
In BioShock 2 kom je op bepaalde momenten wèl onderwater en dat is ook logisch: als Big Daddy draag je natuurlijk niet voor niets een log duikkostuum compleet met helm (aan dat laatste word je trouwens voortdurend herinnerd door de koperen ronde randjes aan de uiteinden van het beeldscherm).
Het water laat zich meer dan ooit gelden aangezien de zee Rapture langzaam aan het verzwelgen is. Sommige delen van de stad storten in en vullen zich met kolkende watermassa's... waarna jij tussen de drijvende lijken en zwemmende vissenscholen op zoek mag naar zeeslakken om nog meer Adam te oogsten.
Het toffe is dat de omgeving waar je zo even nog in rondstiefelde, als het onderwater staat weer heel anders oogt.
Sowieso zijn de makers all out gegaan met watereffecten. Je hebt daadwerkelijk het gevoel dat jij op de bodem van de oceaan loopt.





Als je te traag bent in een vuurgevecht, moet je eerder schieten; opschieten dus.

TOFFE GOODIE

Meestal word je als journalist op perstrips behoorlijk gepamperd met een luxe hotel, lekker eten en 's avonds zwaait de PR manager van dienst met zijn creditcard om de drankrekening te betalen. Alsof dat al niet leuk genoeg is, vind je soms ook nog een toffe goodie op je hotelkamer. 2K Games heeft zichzelf bij deze overtroffen door iedereen te trakteren op een morbide masker zoals de Splicers ze in de game dragen om hun mismaakte gezichten te verbergen. Nice!



VERWACHTING

BioShock 2 wordt meer dan een waardige opvolger van het toch al zo uitstekende origineel. De unieke sfeer, de combinatie van nieuwe en bekende gameplay, de sterke multiplayer en vooral het uitdiepen van het prachtige, eigenzinnige universum maken dit een game waarvoor ik graag kopje onder ga!

- ✚ Spelen als een Big Daddy.
- ✚ Sfeer in Rapture blijft subliem.
- ✚ Combinatie Plasmids en Guns.
- ✚ Volledig op zichzelf staande, robuuste multiplayer.
- ━ Negentig speelbare pods maar nergens een PC-versie te zien.



BIOSHOCK 2
PC / PS3 / XBOX 360
2K MARVIN / 2K GAMES
9 FEBRUARI 2010









3
www.pegi.info

HOE GROOT WORDT DE





Vanaf 1 oktober ligt 'ie in de winkel: de PSPgo. Een handzaam en slick uitziend apparaat met een bijzonder kenmerk: er kunnen geen games op gespeeld worden die je in de winkel hebt gekocht! In plaats daarvan is het apparaat alleen geschikt voor games die zijn gedownload via PlayStation Network. Een onderzoek van de PU leerde dat dit 'downloaden' flink wat impact kan hebben binnen de gameswereld. En mogelijk niet altijd even positief.

Natuurlijk is het erg handig dat je straks legaal en simpel een PSP-game kunt downloaden naar je handheld. Maar wordt de stap naar illegaal downloaden zo niet heel erg klein? En hoe laat je als uitgever jouw game op PSN opvallen binnen het totaalaanbod?
In een winkel weet iedereen hoe je jouw spel beter in het schap kan leggen, maar op - bijvoorbeeld - de App Store van Apple trekt er een shitload aan titels aan je voorbij af zodra je de store opent. En heeft de keuze voor downloaden ook gevolgen voor de inhoud van de games zelf?
De iPhone heeft laten zien dat mensen wel wat centjes over hebben voor kleine games tegen kleine prijzen; zogenaamde 'impulsaankopen'. Wordt de PSPgo-sectie op PSN straks identiek aan de App Store van Apple en zien we daar vooral korte games in plaats van de grote blockbusters die we nu gewend zijn?
Om een antwoord te krijgen op deze en andere vragen, hield de PU een anonieme enquête onder een aantal third party publishers die in het verleden frequent games op de PSP hebben uitgebracht en van plan zijn dat ook voor de Go te gaan doen. Met andere woorden: de uitgevers die het aanbod aan games grotendeels gaan bepalen.
Hoe kijken zij aan tegen de nieuwe handheld? En welk effect gaat het downloaden volgens hen hebben op de verkoopcijfers en de inhoud van hun games?

ZIJN JULLIE BLIJ MET DE KOMST VAN DE PSPGO?

Ja	40%
Nee, had liever een echte nieuwe handheld gezien	30%
We zijn klaar met handhelds, te veel illegale downloads	30%

Geen echt happy antwoord hier. De meerderheid van de publishers zegt niet 100% blij te zijn met de PSPgo. Reden is vooral het illegaal downloaden. Dat was op de gewone PSP al aanwezig en men verwacht dat het er straks met de Go niet beter op wordt. De eerlijkheid gebiedt wel te melden dat als we dezelfde vraag over de DS hadden gesteld, het antwoord waarschijnlijk identiek zou zijn. De producenten van handhelds zijn happy omdat ze verdienen aan de verkoop van de hardware zelf, maar de verkoop van games valt door het vele illegale downloaden tegen. En dat drukt dus de pret bij de third party publishers.



IS DE PSPGO DE PSP DIE SONY VANAF HET BEGIN AF AAN IN DE WINKELS HAD MOETEN LEGGEN?

Ja	50%
Nee	50%

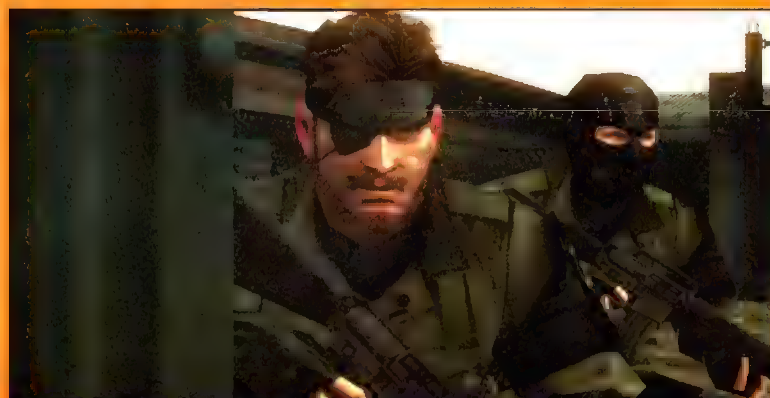
Gemengde gevoelens hier. Alle publishers vinden de Go een gelikt en sterk product en de helft meent zelfs dat dit dé PSP had moeten zijn. De andere helft heeft daar echter zijn twijfels over, vooral omdat het aanbieden van games via legale downloads bij de launch van de PSP een aantal jaren terug niet optimaal had gewerkt. De benodigde structuur op PSN was er toen nog niet klaar voor. Een steekhoudend argument als je het ons vraagt.

GO GO GAMES!

De laatste tijd hebben we in ons blaadje relatief weinig aandacht aan de PSP besteed, maar ook dat lijkt te gaan veranderen met de komst van de PSPgo. Blader maar eens door dit nummer, dan kom je niet de minste titels voor die handheld tegen: Soul Calibur, Jak and Daxter, Silent Hill, Motorstorm, Gran Turismo en Little Big Planet bijvoorbeeld. En dan kunnen bezitters van een PSP of PSPgo ook nog uitzien naar Metal Gear Solid Peace Walker, Tekken 6, SOCOM Fire Team Bravo 3 en Dante's Inferno. Het is alsof de PSP een tweede jeugd is begonnen!


Tekken 6


Dante's Inferno


Metal Gear Solid: Peace Walker

[I]MPACT VAN DE PSPGO?

DE INDUSTRIE SPREEKT



EXCLUSIEF: ANONIEME ENQUÊTE ONDER THIRD PARTY PUBLISHERS

GAAT DE PSPGO ZORGEN VOOR EEN STIJGING IN DE VERKOOP VAN PSP-GAMES?

Ja	70%
Nee	30%

Hier zijn de publishers optimistisch gestemd. De PSPgo zal het aantal PSP-bezitters zeker vergroten en het verleden leert dat mensen die een nieuwe handheld kopen, daar doorgaans meteen een aantal games voor aanschaffen. Tevens krijgt de line-up voor de PSP komend najaar duidelijk een kwaliteitsboost om de komst van de PSPgo te ondersteunen, en dat gaat ook tot hogere verkopen leiden.

ZIJN JULLIE BANG DAT DE MOGELIJKHEID OM GAMES OP EEN CARD TE DOWNEN NET ALS BIJ DE NINTENDO DS GAAT LEIDEN TOT VEEL CARDS MET ILLEGALE SOFTWARE?

Ja	70%
Nee	30%

Grafstemming hier. Gamers maken de handhelds zo langzamerhand kapot met het illegaal kopiëren. En dat wordt nu dus volgens de meerderheid makkelijker en dus nog erger. Sony en Nintendo zullen hiervoor snel met een oplossing moeten komen.

WAS HET SLIM VAN SONY OM DE PSPGO ALLEEN TOEGANKELIJK TE MAKEN VOOR DOWNLOADEN EN/OF CARDS?

Ja	30%
Nee	70%

Het negatieve antwoord is vooral gebaseerd op de angst voor het illegaal downloaden. Daarnaast weten de publishers dat de gewone gameshops niet blij gaan zijn omdat zij nu minder PSP-games zullen verkopen. Pakken die de PSPgo dus wel op straks? En dan is daar nog de vraag hoe je jouw game kunt promoten binnen het totale aanbod van PSN. Met andere woorden, er heerst twijfel. Twijfel die hopelijk snel door Sony en goede verkoopcijfers weggehaald kan worden.

VERSCHIJNEN STRAKS VOORAL KORTE SPELLETJES TEGEN LAGE PRIJZEN IN PLAATS VAN DE 'NORMALE' LANGE GAMES DIE WE ALTIJD OP UMD AANSCHAFTEN?

Ja	0%
Nee	0%
Het zal naast elkaar blijven bestaan	100%

Dit antwoord laat aan duidelijkheid niets te wensen over. De publishers verwachten wel dat er meer korte, goedkopere content zal verschijnen voor de PSPgo, vergelijkbaar met wat je op de iPhone kunt downloaden. Maar de 'gewone' games blijven ook zeker bestaan. En daar houden we ze aan!

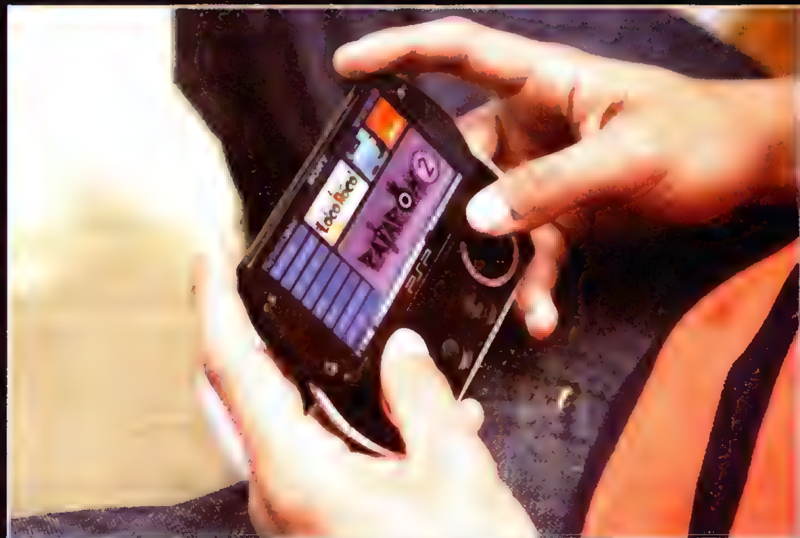
JEROEN OVER DE NIEUWE BOBBEL IN ZIJN BROEK

Jeroen heeft altijd een bobbel in zijn broek. Meestal meer dan één. Niet omdat hij altijd blij is je te zien, maar omdat zijn zakken steevast gevuld zijn met PSP, DS en iPhone. Hoe kijkt de fanatiekste handheld gamer op de redactie naar het 'downloadverhaal' van de PSPgo?

"Apple heeft natuurlijk al bewezen dat het downloaden op een handheld kan resulteren in een bloeiende markt. Maar op de iPhone gaat het om kleine games en apps die voor lage prijzen worden verkocht. EA haakt daar bijvoorbeeld op in door een studio op te richten die games gaat maken van 80 cent per stuk. De iPhone-markt is hierdoor heel anders dan die van de PSPgo, waarop vooral games van 30 of 40 euro per stuk zullen verschijnen. Ik vraag mij af of er genoeg mensen bereid zijn dat soort bedragen voor downloadable content te betalen.

Natuurlijk probeert Sony nu het succes van de Apps op de iPhone te herhalen door met die PSP Minis te komen. Ik vraag me echter af of de PSPgo daar geschikt voor is. Koop je zo'n krachtig apparaat voor dergelijke kleine games en applicaties? Ik weet het zo net nog niet."





CONCLUSIE:

De publishers moeten duidelijk nog wennen aan de PSPgo en een blind vertrouwen in de nieuwe handheld is er dus nog niet. Daarvoor hebben de softwareverkopen door het illegaal downloaden op de 'oude' PSP en de DS te harde klappen gehad. Omdat illegaal downloaden voor de PSPgo zeker niet moeilijker is geworden, mogen we die twijfels legitiem noemen. Het is aan Sony om aan te tonen dat de twijfels ongegrond zijn en dat de verkoop van handheld-games weer een gezonde business wordt.

Ook wat de content betreft is er nog onduidelijkheid. Dat er met de zogenaamde PSP Minis een nieuw soort games komt, een kleiner en goedkoper soort, is duidelijk. Maar men gaat er vanuit dat er daarnaast ook volop 'gewone' games blijven uitkomen. We zullen het zien. ★

KRITIEK OP BEURS OVERDREVEN

TOKYO GAME

Ook dit jaar was de Makuhari Messe in Tokyo weer het toneel voor de Tokyo Game Show. Het is geen geheim dat de Japanse beurs qua formaat en hoeveelheid games en stands is ingehaald door zijn Amerikaanse en Europese tegenhangers, maar desalniettemin was de 2009 editie een even bijzondere ervaring als de jaren ervoor, en waren er op de aanwezige stands vele toptitels te vinden.
Steven heeft zijn best gedaan om zich in enkele dagen door de stortvloed van games heen te werken, met de volgende stortvloed aan previews als resultaat.



STEVEN VINDT DE TGS DE LEUKSTE

FINAL FANTASY XIII [PS3]

Iedere beurs kent natuurlijk een onbetwiste winnaar als het gaat om aandacht. Een game waar iedereen naar uitkijkt en waar iedereen het over heeft.

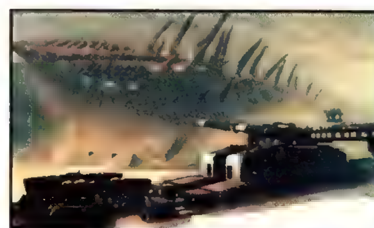
Final Fantasy XIII was al een tijdje 'missing in action'. De laatste jaren verwachtte ik iedere beurs weer kennis te kunnen maken met Square Enix' langverwachte RPG-topper, om iedere keer weer teleurgesteld te worden na een vergeefs bezoek aan hun stand. Maar wat de reden voor de vertraging ook moge zijn (er gaan geruchten dat er behoorlijk wat werk is weggegooid en men opnieuw aan de tekentafel is gaan zitten) het resultaat dat ik dit jaar dan wel kon bekijken, mocht er wezen.
De demo van tien minuten die ik heb mogen doorspelen was werkelijk schitterend, en heeft mij enthousiaster over een Final Fantasy game gemaakt dan ik in jaren ben geweest. Elk aspect van dit dertiende deel schreeuwt kwaliteit.



De belangrijkste reden voor mijn hernieuwde interesse in de serie is echter de sfeer, en de kwaliteit van de beelden waarmee de sfeer van het scherm loskomt en mij als speler bereikt en raakt. Zo hoort een Final Fantasy game er in 2009 uit te zien! De personages (waaronder helden Lightning en Snow), de originele vijanden, de voertuigen en wapens, de omgevingen, Square Enix bewijst wat mij betreft nog steeds de onbetwiste koning te zijn op het gebied van vormgeving.
Een goed voorbeeld van hoe sterk en origineel de vormgeving is, zijn de summon spells. Tijdens de vele gevechten in een reeks afwisselende omgevingen heb ik twee summon spells kunnen gebruiken. Deze gebruik je, net zoals de rest van de aanvallen, door ze te kiezen vanuit een menu (FFXIII is namelijk nog altijd een ongezouten turn-based RPG).
Je loopt rond, ziet een vijand en kunt deze eventueel besluipen, om vervolgens vanuit menu's aanvallen te kiezen om zo de vijanden te verslaan. Maar de animaties en speciale effecten maken van deze klassieke opzet een moderne ervaring.







LOST PLANET 2 [PS3 / XBOX 360]

Iedere beurs kent niet alleen de 'game of the show', er is ook altijd nog de eervolle titel van 'grootste verrassing' waar een onverwachte topper mee aan de haal gaat. Dit jaar was dat wat mij betreft Lost Planet 2.

Gezien de status van het origineel, die als zogeheten 'sleeper hit' ten tonele verscheen, is Lost Planet 2 een even logisch als waardig vervolg. Op de beursvloer heb ik mij met de vier speler(!) co-op campaign mogen vermaken die echt heel sterk was.
Mijn favoriete onderdeel van het origineel was het epische gevecht aan het einde van de zesde missie, en die gameplay herken ik in deze mode. Naast de welbekende Lost Planet actie ben je nu dus soms met vier man op jacht op reusachtige monsters, wiens zwakke plekken worden aangegeven met kleuren. Deze beesten zijn meer dan schermvullend en moeten met grof geweld worden uitgeschakeld. Gelukkig is er een grote verscheidenheid aan bizarre hightech wapens aanwezig.
Grafisch zag alles er rete strak uit en er waren vele stoere personages om mee te spelen.
Ik verwacht dat Lost Planet 2 een super complete game gaat worden, dankzij de diversiteit van de gameplay die in de één tot vier speler campaign aanwezig is, in combinatie met een standaard multiplayer mode.



SHOW 2009

YAKUZA 4 [PS3]

Geen Tokyo Game Show zonder een nieuwe Ryu Ga Gotoku, beter bekend als Yakuza, en ook dit jaar was daarop geen uitzondering met een grote stand ter gelegenheid van het vierde deel.

Ook al is er weinig duidelijk over een releasedatum in de Westerse wereld, toch vind ik dat deze game bij een special over de TGS hoort. Japanser dan Yakuza 4 wordt het immers niet, en deze laatste toevoeging aan de serie zag er schitterend uit.
Opvallend is de toevoeging van drie hoofdpersonages. Naast veteraan Yakuza Ryu maken Shun, Masayoshi en Taiga hun opwachting, respectievelijk een crimineel die op straat heeft geleefd, een corrupte agent en een ex-gevangene die veel Yakuza heeft vermoord.
Het verhaal speelt een belangrijke rol en wordt middels lange cut-scenes verteld. Dankzij de schitterende graphics en professionele cameravoering zijn deze filmpjes smulvoer voor de liefhebber. Ook zijn bekende wijken van Tokyo volledig nagebouwd, met veel oog voor detail hetgeen een realistisch straatbeeld oplevert.
De gameplay heeft nog altijd zijn voeten in het arcade beat'em up genre, met snelle en belachelijk harde combo's die de boventoon voeren. Het bloed vloeit rijkelijk en je kunt zelfs met lantaarnpalen en motoren lopen meppen.
Er zijn ditmaal ook counter moves aanwezig, die functioneren als korte quick-time events. Aangevuld met de bekende reeks aan opvallend uitgebreide minigames (darten, bowlen, dating en pachinko) is Yakuza 4 even bizar als compleet.













SUPER STREET FIGHTER IV

[XBOX 360 / PS3 / PC]

Het zat er natuurlijk dik in; op de TGS 2009 werd de eerste update van Capcom's succesvolle fightinggame Street Fighter IV getoond.

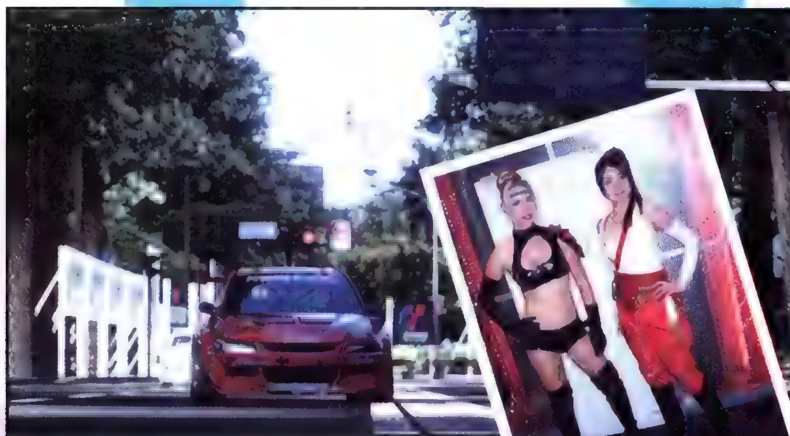
Met de toevoeging Super worden een aantal belangrijke toevoegingen aan de game... uuuuh... toegevoegd. Maar niet geheel onbelangrijk om te vermelden, is dat dit niet op de verwachte manier van downloadable content gaat gebeuren.
Super Street Fighter IV is een stand-alone disk die tegen een gereduceerde prijs gewoon in de winkels zal belanden, en zal dus online ook niet compatible zijn met de eerste versie van Street Fighter IV.
Wat krijg je er dan voor terug als je de overstap maakt? Het aantal staat nog niet vast, maar er worden een stuk of acht nieuwe vechters toegevoegd, waarvan er nu twee bekend zijn gemaakt. T.Hawk keert terug, compleet met al zijn trademark moves. Net zoals de andere personages blijft hij trouw aan zijn 2D roots wat betreft stijl, hetgeen fans van de grote indiaan blij zal maken. Nieuw is Juri, de snelle en sexy Taekwando expert, die met razendsnelle trappen en vernietigende Ultra en Super moves een interessante toevoeging is.
Ook de personages uit de 'gewone' Street Fighter zijn onder handen genomen. Sowieso wordt de hele boel opnieuw gebalanceerd (lekker voor je, Sagat) en krijgt het hele zooitje er nieuwe Super en Ultra moves bij.
Ook de online modes worden herzien, waardoor alles strakker moet lopen en er naar alle waarschijnlijkheid een Lobby mode toegevoegd gaat worden.

GRAN TURISMO 5 [PS3]

Het zal geen geheim zijn dat Gran Turismo geen alleenheerser meer is in raceland, aangezien Forza zich als serie inmiddels absoluut kan meten met Polyphony's uiterst complete games. En nu zelfs Forza 3, GT5 de loef afsteekt wat betreft releasedatum, moet Yamauchi's meesterwerk wel echt een unieke ervaring gaan leveren.

Als journalist is het makkelijk om Forza 3 tegenover GT5 te plaatsen, maar de realiteit is dat er genoeg mensen zijn die óf een Xbox 360 óf een PS3 hebben, niet beide. En dat de 360 een geduchte concurrent te bieden heeft, doet verder niets af aan de kwaliteit van GT5.
Zoals we gewend zijn van GT is er een overweldigende hoeveelheid auto's en banen aanwezig, die allemaal waarheidsgetrouw zijn nagebouwd. En na enkele tracks te hebben verkend, moet ik inderdaad bekennen dat het subtiele verschillen zijn die GT5 op grafisch gebied doen uitblinken. Er is geen betere term te gebruiken om de visuele kwaliteit van de game te beschrijven dan 'crisp'. De details, de scherpte, de framerate, de belichting... het is kunst in beweging.
Het schademodel is echter wel minder compleet dan we gewend zijn van hedendaagse racegames. Van productiemodellen moet slechts de lak het ontgelden tijdens botsingen, terwijl alleen van de bolides uit de GT klasse ook daadwerkelijk brokstukken afvliegen.
Online zal GT5 minder ambitieus uit de startblokken komen dan Yamauchi zou willen, met 'slechts' uitgebreide versus, lobby en replay mogelijkheden. Als het aan hem ligt zal er later nog een uitgebreide marketplace aan worden toegevoegd, waar men onder andere auto's met elkaar kan uitwisselen en verkopen.
De Europese release moet kort na de Japanse release in maart volgen, en het lange wachten lijkt zeker beloond te worden.

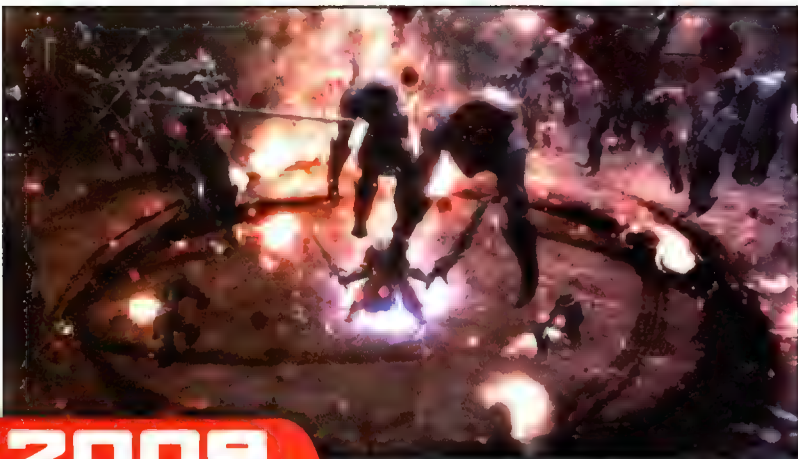




NINETY-NINE NIGHTS 2 [XBOX 360]

De eerste Ninety-Nine Nights was teleurstellend, daar zijn we snel over uitgepraat. Leuk om te zien, dat wel, maar de gebrekkige A.I. maakte het geheel wel erg hersendodend om te spelen.

Het vervolg voelt wat betreft opzet in ieder geval veel epischer aan. Grafisch ziet alles er keurig uit en de filmpjes maken duidelijk dat er een uitgebreid verhaal schuilgaat achter de avonturen van de hoofdpersonen. Zo zijn er ditmaal grootse eindbaasgevechten aanwezig, evenals een meer dan welkome co-op mode.
In de demo kroop ik in de huid van een grote sterke krijger die met twee zwaarden door de honderden vijanden heen ragt. Naast de drie soorten slagen en mogelijkheid om te springen, kun je met de vier knoppen nog acht andere aanvallen uitvoeren, door deze te combineren met een van de twee schouderknoppen. De tweede reeks van aanvallen gebruikt de mana-meter, terwijl de derde reeks een resourcesysteem gebruikt dat zichzelf herlaadt. Het afwisselen van de standaard-, mana- en rune-aanvallen leverde een vermakelijk en indrukwekkend resultaat op.
Evengoed lijkt enige noemenswaardige A.I. bij de tegenstanders wederom afwezig te zijn, dus of N3-2 op lange termijn interessant blijft, durf ik niet te zeggen.







NIER REPLICANT [PS3]

Er waren nogal wat cutting-edge actiegames aanwezig deze TGS, maar omdat enkele van hen al bijna uitkomen, richt ik mij op deze pagina's op de wat exotischere games.

Dat neemt niet weg dat Bayonetta en Ninja Gaiden Sigma 2 hoge ogen gooiden deze show, evenals God of War 3 die nog wat langer op zich zal laten wachten. Ook Square Enix zal zich in het strijdgewoel binnen dit genre mengen met NieR Replicant, een actiegame met prachtig vormgegeven helden en vijanden die met spetterende combo's elkaar te lijf gaan.
Sterke vormgeving valt natuurlijk te verwachten van een spel met het Square Enix stempel, sterke actie gameplay daarentegen is niet hun sterkste punt, als je het mij vraagt. De Kingdom Hearts games vond ik altijd leuk, maar ik zie toch echt de nodige gebreken in de actie aspecten van die games. Ook titels als Drakengard en Brave Fencer Mushashi wisten het niveau van hun RPG's niet te behalen.
Helaas moet ik concluderen dat ook de versie van NieR Replicant op de TGS aan alle kanten rammelde. De framerate was beschamend slecht, de animaties liepen niet soepel in elkaar over en de camera leek zijn best te doen om hetgeen je wilde zien buiten beeld te houden.
Er moet dus nog een boel aan gesleuteld worden, en persoonlijk snap ik niet waarom de game in deze staat de beursvloer heeft bereikt.

DRAGONBALL: RAGING BLAST

[PS3 / XBOX 360]

Tja, zo gaat het als een spelletje goed verkoopt. Dan gaat de productiemolen op volle toeren draaien. En de meest recente Dragonball fightinggames hebben het goed gedaan, dus...

Na twee Budokai titels vrij snel achter elkaar te hebben gespeeld, was ik er wel weer even klaar mee. Wat is er dan zo nieuw in Raging Blast om verveelde types als mijn persoontje toch weer het Dragonball universum in te trekken?
Sowieso heb ik hernieuwde interesse in de animatieserie nu deze wordt uitgegeven in een re-edit HD-versie genaamd Kai. Maar in Raging Blast zijn de cel-shaded graphics van een hoger niveau dan voorheen, met fijnere lijnen waardoor de personages nauwelijks van hun getekende tegenhangers zijn te onderscheiden. En met een rooster van zeventig personages moet dit de meest complete versie tot op heden worden.







END OF ETERNITY

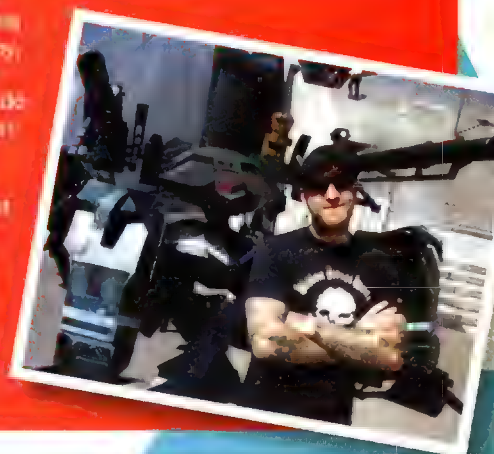
[XBOX 360]

Op de Sega stand was een opvallende RPG te vinden, genaamd End of Eternity.

End of Eternity is afkomstig uit de stal van Tri-Ace (bekend van onder andere de Star Ocean games en Infinite Undiscovery) en zal in het westen onder de naam Resonance of Fate uitkomen.
De game kent een opvallende steampunk stijl, waarin met vernietigende vuurwapens tegen mens en machine wordt gestreden.
De gameplay is deels turn-based, en geeft jou een meter die bepaalt hoeveel handelingen je kan uitvoeren alvorens het de beurt is aan jouw tegenstanders. Dit betekent dat je ondanks de turn-based opzet evengoed jouw personages realtime kunt bewegen en aanvallen kan laten uitvoeren. Omdat je aan het knallen bent met wapens kan het voorkomen dat jouw lijn van aanval kruist met die van een van jouw teamgenoten, wat de Resonance aanvallen opent. Deze zijn krachtiger dan de gewone aanvallen en worden met animaties in beeld gebracht, die overeenkomsten tonen met Hong Kong action flicks van John Woo.
De steampunk wereld en de Resonance animaties zijn in ieder geval genoeg om deze in essentie traditionele JRPG te doen opvallen op de TGS.

CONCLUSIE: TGS R.I.P.?

Er was dit jaar de nodige kritiek op de TGS maar persoonlijk vind ik die slechts gedeeltelijk terecht. Ik heb inmiddels vele malen de Japanse beurs bijgewoond en er was altijd al een groot verschil met bijvoorbeeld een beurs als de E3.
De TGS is natuurlijk interessant voor de pers, maar een belangrijk aspect zijn de twee publieksdagen. Het feit dat gewone en fanatieke gamers worden toegelaten, heeft altijd voor een andere sfeer gezorgd, op een positieve manier. De TGS heeft minder nieuwswaarde dan de E3, en waarschijnlijk zelfs minder dan de nieuwe GamesCom, maar het blijft de leukste beurs, al is het alleen al omdat de Japanse cultuur alom aanwezig is.
Vanwaar dit jaar dan de kritiek? Ik denk dat er sowieso steeds meer journalisten naar de TGS trekken en een gedeelte van hen zal waarschijnlijk een E3 in Japan hebben verwacht, en dat is het nu eenmaal niet.
Maar dit jaar was het wel iets rustiger dan de vorige jaren. Dat gold dus niet voor de twee persdagen maar alle vier de dagen bij elkaar genomen, waren er zo'n 10.000 bezoekers minder dan afgelopen jaar, met alsnog een totaal van ruim 185.000 bezoekers.
Het verschil was groter als je naar stands en nieuwe games keek, aangezien er vorig jaar zo'n tien tot vijftien procent meer standhouders en nieuwe games aanwezig waren. Dit verschil werd vooral veroorzaakt door de afwezigheid van enkele kleinere uitgevers en ontwikkelaars. Kortom, minder dating en paardenrace games.
Jammer voor de sleaz maar dat deed niets af aan de vele toptitels op stands van onder andere Sony, Microsoft, Capcom en Sega. En het gemak waarmee je in Japan de games kunt uitproberen, is altijd een verademing.
Ik ben natuurlijk een grote TGS fanboy, maar ik zie voorlopig echt nog geen grote problemen voor deze beurs. De organisatie ook niet, aangezien de TGS 2010 alweer vrolijk is aangekondigd. Ik zal er dan hopelijk weer bij zijn en reken opnieuw op een ongeëvenaarde ervaring.



GEEN SNACK MAAR TAPAS

DE NIEUWSTE WiiWARE

"We zien downloadable software niet als vervanging van retail games, maar als aanvulling erop", zei Laurent Fisher, de baas van Nintendo in Europa, op de 31e etage van een wolkenkrabber in hartje Londen. Jurjen was er ook, om onder het genot van een hapje en een drankje de nieuwste downloadable games voor Nintendo-systemen te spelen.





Snackgames worden ze ook wel genoemd, die downloadable games. Vanwege hun vaak geringe omvang, lage aanschafprijs, relatief korte speelduur en hapklare opzet. Maar net als snacks vaak als minderwaardig voedsel gelden, worden downloadables vaak als minderwaardig aan 'gewone' spellen uit de winkel beschouwd. In veel gevallen is dat terecht, natuurlijk. Maar niet altijd, zo bleek in Londen.

KLEIN MAAR FIJN

Natuurlijk spreekt Laurent Fisher vanuit het perspectief van de industrie als hij downloadable games niet als vervanging ván maar als aanvulling óp retail games beschouwt. Maar het komt ook overeen met mijn perspectief als gamer. Want naar mijn mening komt niet elk spelidee het best tot zijn recht in een game van vijftig euro met twintig uur gameplay.
Soms wil ik ook wel eens iets voor tien minuutjes, of wat in een avondje kan worden uitgespeeld. Iets kleins maar fijns, voor een paar euro en binnen een paar minuten in mijn bezit.

VEEL KWALITEIT

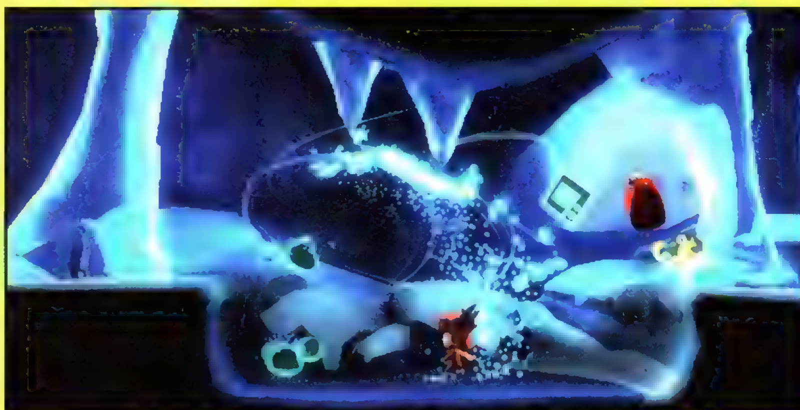
In Londen speelde ik drieëntwintig van die kleinere games voor WiiWare en DSiWare, en daar zaten er zeker vier tussen die ik nu wil hebben en op deze pagina's elk een kader zal gunnen.
Sowieso was het aanbod die dag precies tegengesteld aan het aanbod in online shops, aangezien in Londen weinig bagger en veel kwaliteit stond opgesteld.
Het spelen van die games deed me niet zozeer denken aan snacks maar eerder aan de hapjes die daar op die 31e etage naast de biertjes werden geserveerd: tapas.



SUPER MEAT BOY

TEAM MEAT / WiiWARE / Q1 2010

Jij bent een bloedende vleesknul, en moet in elk level je liefje bereiken: een rol verband. Dat doe je door grote en minder grote sprongen te maken in duivels vijandige levels vol zout en cirkelzagen.
Houd je de springknop iets te lang of te kort ingedrukt, dan resulteert dit in een onmiddellijke dood en sta je meteen weer aan het begin van het level om het nog eens te proberen. Lukt het je de honderdste keer dan eindelijk het level te halen, dan krijg je een herhaling van al je honderd pogingen tegelijkertijd te zien, waardoor je dus een hele horde vleesknullen in het level ziet ploeteren en sterven, waarvan alleen de laatste het haalt.
Fun en sadisme gaan hand in hand in dit spelletje dat me qua physics en bizar hoge moeilijkheidsgraad wel wat aan de culthit N+ deed denken.





LOSTWINDS: WINTER OF THE MELODIAS

FRONTIER / WiiWARE / OUT NOW

De tweede LostWinds begint waar de voorganger ophield, inclusief alle moves uit dit veelgeprezen spelletje. Je tekent dus weer windvlaagjes om je poppetje van platform naar platform te blazen, en lijnen tussen vuur en hout om dat soort hindernissen in rook op te laten gaan.
Nieuw is de mogelijkheid zelf regenwolkjes te maken. Dat doe je door bij een waterplas een tornado te tekenen die het water eruit opslokt. Vervolgens blaas je de steeds donker wordende wolk naar een kuil verderop om deze met regenwater te vullen.
Je voelt je helemaal briljant als je iets dergelijks hebt gedaan, en dat geldt ook voor het oplossen van puzzels die je wanneer je maar wilt laten wisselen tussen zomer en winter. Water wordt ijs, gras wordt glad, je snapt het wel.
Dit is weer zo'n ouderswets goed puzzelavontuur dat je eigenlijk niet mag missen.

EN DSiWARE

NIGHT SKY

NICALIS / WiiWARE / DECEMBER 2009



LostWinds is en blijft fantastisch, maar Night Sky was mijn favoriet op het evenement. Night Sky is namelijk meer dan fantastisch, hoe onwaarschijnlijk dat ook klinkt als je het spel ziet of over de opzet ervan hoort vertellen.
Die opzet is nogal alledaags: jij bestuurt een bal door duistere velden met een ingang en een uitgang. In sommige van die velden kun je met een druk op de knop je bal versnellen, zwaarder maken of aan het plafond laten kleven, maar dat soort vermogens verandert per speelveld.
Zie je, klinkt helemaal niet zo bijzonder, maar ga het spelen en je bent instant verslaafd.
Het komt door de goede levelontwerpen. De ontspannen sfeer. De nauwkeurige fysica. De jazzy muziekjes. Ik weet het eigenlijk niet. Maar ik weet wel dat ik niet met spelen kon stoppen, en dat effect had Night Sky op iedereen die het probeerde. Er ontstond zelfs regelmatig wat wrevel tussen de mensen die niet konden stoppen met spelen en de mensen die stonden te wachten om deze nieuwe sensatie zelf eens te proberen.
Doe 'm jezelf cadeau eind van het jaar, dan zul je het begrijpen.



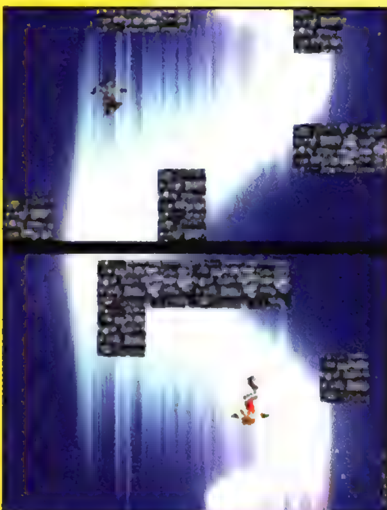
"WEINIG BAGGER EN VEEL KWALITEIT."

REFLECTIONS

KONAMI / DSiWARE / Q4 2009

Er liepen nogal wat kunstacademiestudenten rond op het evenement, waaronder de maker van Reflections, zonder meer de leukste DSiWare game die ik er speelde (voor alle duidelijkheid laat ik mijn persoonlijke afwijking Flight Control hier even buiten beschouwing).
In dit puzzelplatformspel toont het onderste scherm exact hetzelfde beeld als het bovenste, maar dan op z'n kop, dus 'gespiegeld'.
Nou moet je dat woord 'exact' niet te letterlijk nemen, want soms vind je op het onderste scherm een platformpje of obstakel dat op het bovenste scherm onzichtbaar is, of andersom. Het is de kunst de informatie uit beide schermen te gebruiken en - bijvoorbeeld - creatief te spelen met de afstand tussen beide personages, die je vervolgens weer synchroon kunt laten lopen door bepaalde kristallen aan te raken.
Als je het niet helemaal snapt, geen nood, dat gevoel had ik ook tijdens het spelen. Duizelingwekkend, dat woord kwam tijdens het spelen bij me op.
Reflections is duizelingwekkend, maar op een leuke, prikkelende manier.





JURJEN GAAT SNOEPEN



OOK WEL HET NOEMEN WAARD, DACHT IK ZO...

FLIGHT CONTROL
De iPhone-topper Flight Control kun je nu ook downloaden op de DSi en hij speelt als een trein hier, als een vliegtuig! Stylusbesturing voor de win! Reken maar dat ik nu boven de honderd ga komen!

MAX & THE MAGIC MARKER
Met een dikke oranje stift kun je bruggetjes, bootjes, gewichten, trapoedjes en wat je maar verzint, tekenen om Max voorbij allerhande hindernissen te helpen in deze vrolijk stemmende platformer voor de Wii. Zag er leuk uit, wel jammer van die vaak haperende beeldverversing.



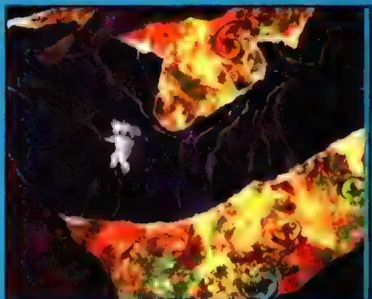
YOU, ME AND THE CUBES
Van deze game van de excentrieke Kenji Eno (wellicht bij je bekend als maker van de horrorserie D) had ik op voorhand veel verwacht, maar tijdens het spelen viel in ieder geval bij mij het kwartje nog niet.



TALES OF MONKEY ISLAND CHAPTER 2 & 3
De legendarische Dave Grossman was aanwezig voor het aanprijzen van de tweede en derde Tales of Monkey Island, die minstens zo grappig en uitdagend beloven te worden als deel één.

CASTLE OF MAGIC
Op de iPhone heeft Castle of Magic van Gameloft me prima vermaakt, tot ik genoeg kreeg van de frustraties die de tegendraadse vingerbesturing met zich meebracht. Daarom is het goed nieuws dat de DSi-versie van deze kleurrijke platformer gewoon met knoppen bestuurd kan worden. Hoera! Ook aardig: de mogelijkheid uitgesneden DSi-foto's van jezelf of anderen op spelfiguren te plakken.

AND YET IT MOVES
In dit Oostenrijkse kunstacademieproject moet je door de Wii-afstandsbediening te draaien de omgeving kantelen om met een 'Fido Dido'-achtig mannetje je een weg naar de uitgang te puzzelen. Dat was best leuk om te doen, maar voor hoe lang? Deze game is overigens ook al uitgebracht voor PC en Mac.



CONCLUSIE

Voor DSiWare is nog steeds te weinig leuks te krijgen om er enthousiast over te doen. Maar nu reeds verkrijgbare titels als Swords & Soldiers, NyxQuest en World of Goo versterking krijgen van nieuwe titels als Lost Winds, Night Sky en Super Meat Boy, wordt WiiWare toch een steeds rijkere bron om in mijn behoefte aan tapas-games te voorzien.

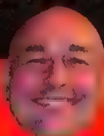
BIER EN METAL!

Deze maand heb ik maar drie dingen nodig. Drie simpele dingen om precies te zijn: bier, metal en Brütal Legend! En laat ik nu net op mijn wenken bediend worden. Want op het moment doe ik niets anders dan met de Druid Plow door het Metal landschap scheuren terwijl de Mouth of Metal de meest fantastische tracks door mijn boxen spuugt!
De laatste weken was Batman Arkham Asylum de game voor mij, maar op dit moment zeg ik: "move over spandex dragende homo. Er is een nieuwe koning in de stad en zijn naam luidt Eddie Riggs!" Dit is fucking Metal, dit is hoe je een adventure in elkaar zet!
Ik heb zelfs de review van The Ballad of Gay Tony aan Wouter overgelaten, zodat ik mij vol overgave in deze wereld kon storten. En geloof het of niet; het deed me niet eens zoveel! Dat is wat hoor, voor zo'n grote GTA-fan als ondergetekende.
Maar dit is bier en metal! Dit is Brütal Legend! Dus lieve lezers, maak een vuist, wijs ermee de lucht in en steek je pink en wijsvinger uit en schreeuw FUCK YEAH!



AANPOTEN

FUCK YEAH! Dat was weer meteen aanpoten het eerste nummer na mijn vakantie, zeg. En terwijl ik dit schrijf, en normaal gesproken het blad in de afrondingsfase is, moet er nog van alles binnenkomen ook!
Steven is nèt terug uit Tokyo en moet z'n verslag nog inleveren en Jan gaat overmorgen zelfs nog naar San Francisco toe om BioShock 2 te spelen voor dit nummer... maar die verhalen hebben jullie natuurlijk al gelezen, want het is allemaal weer net op tijd goed gekomen... toch?
Verder is ons beloofd dat Forza 3 en Gay Tony ook nog vandaag of morgen arriveren, en die willen we deze maand natuurlijk niet missen dus dat wordt weer een weekendje doorbuffelen geblazen als ik de teksten straks op het nippertje in m'n mailbox krijg.
Je begrijpt dan misschien ook wel dat ik op dit moment met korte nageltjes achter m'n bureau zit want ik kan er heel slecht tegen als ik moet wachten op m'n teksten, helemaal als ik in de tussentijd niemand van de redacteuren uit kan schelden omdat ze er niets aan kunnen doen.
Nu heb ik gelukkig geen duimen hoeven draaien in afwachting van die laatste teksten want ondertussen moest er ook nog een boekje van zestien pagina's gemaakt worden over Call of Duty: Modern Warfare 2. Dat krijgen jullie volgende maand als extraatje bij de PU, maar om druktechnische redenen moest ie al veel eerder af zijn.
Nou ja, heb je vast iets om naar uit te kijken, moet je maar denken.
En zeg nou zelf; met een kleine dertig reviews, waaronder de nodige Gold Awards, een poster, en een zooitje toffe specials mag dit nummertje er toch ook best zijn?



TOPSCORE



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

"EEN OVERROMPELENDE ERVARING."

BIER & METAL GAME VAN DE MAAND



BRÜTAL LEGEND

"DE TOFSTE GAME VAN HET JAAR."

HIPPIE GAME VAN DE MAAND



THE BEATLES ROCK BAND

"NUCHTER TREK JE 'I AM A WALRUS, GOO GOO GAJOOB' NATUURLIJK NIET."

VERVLOEKTE GAME VAN DE MAAND



CURSED MOUNTAIN

"EEN BEKLIMMING DIE JE BIJ VLAGEN ONGENADIG NAAR DE KEEL GRIJPT."

MARIO &



BOWSER'S INSIDE STORY

Na de lichtjes tegenvallende voorganger Partners in Time, zijn Mario & Luigi weer helemaal terug, al speelt Bowser de hoofdrol in het spectaculaire Bowser's Inside Story dat door Jurjen helemaal binnenstebuiten werd gespeeld.

'The Crying wil be like a savory soda for my soul. NOW I HAVE FURY!'
Als je de eerste twee games in de Mario & Luigi-serie hebt gespeeld, weet je meteen van wie deze kreet afkomstig is.
Inderdaad, Fawful is terug, inclusief een boekenkast vol even kromme als krachtige kreten om zijn snode daden in de derde Mario & Luigi kracht bij te zetten.
Dit keer heeft Fawful het kasteel van Peach gekraakt om er zijn eigen onderkomentje van te maken. En passant heeft hij het kasteel van Bowser ook nog even veroverd en in een theater veranderd, ter ondersteuning van zijn aspiraties niet alleen wereldleider maar ook een wereldberoemd artiest te worden. Genoeg reden voor Bowser om op pad te gaan met het voornemen die ellendige Fawful eens te tonen hoe werkelijke furie eruitziet.



Het gerucht gaat dat de PVV van Wilders, Bowser als mascotte wil. Hij moet dan zorgen dat Bosbrandt.



Wist je dat Bowser Nederlandse voorouders heeft? Je kunt het zien als ie gaat boksen, vooral aan z'n rechterhoek van Holland.

> "DE BESTE NINTENDO-GAME SINDS SUPER MARIO GALAXY."

INNERLIJK

Jaaa, jij bent Bowser, de hoofdrolspeler van dit avontuur. Op het bovenste scherm van de Nintendo DS moet je je een weg door bossen, grotten en kastelen zien te banen om verder te komen in het mafste avontuur dat zich ooit in Mushroom Kingdom heeft afgespeeld.
Je gebruikt de X- en Y-knop om bomen, rotsen en andere hindernissen op je weg te breken met je mokers van vuisten en vurige adem, zodat je telkens weer nieuwe delen van de uitgestrekte spelwereld kunt bereiken.
Stuit je op een schijnbaar onoverkomelijke barrière, dan kan het helpen om met een druk op de A-knop of B-knop naar het onderste scherm te schakelen, alwaar je een blik wordt gegund in het binnenste van Bowser, waarin Mario en Luigi door een list van Fawful zijn beland.



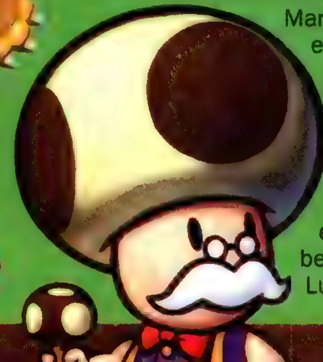
GEK BEEST

Reizend door Bowser's lichaamsdelen en ingewanden, beleven Mario en Luigi - zonder dat

EXCLUSIEF INTERVIEW MET BOWSER!

PU: Na twintig jaar de schurk gespeeld te hebben, was je nu dan eindelijk de hoofdrolspeler en held in een Mario-avontuur. Hoe voelde dat?
BOWSER: Eindelijk gerechtigheid, haha! Nee hoor, ik heb altijd graag de slechterik gespeeld, die rol is mij op het lijf geschreven. Maar ik kan niet ontkennen dat het leuk was nu ook eens een andere kant van mezelf te laten zien. Niemand kan nu nog beweren dat ik geen roerig innerlijk leven bezit, haha.
PU: Mario en Luigi moesten dit keer onder wel zeer extreme omstandigheden hun werk doen. Hoe vind je dat ze het er vanaf hebben gebracht?
BOWSER: Nou, het duurde even voordat ik doorhad dat die twee gladjakkers in mijn lichaam zaten. Ik hoorde steeds wel een stemmetje van binnen komen, maar ik dacht dat dat een soort innerlijke raadgever was of zo.
PU: En toen je ontdekte dat het Mario en Luigi waren?
BOWSER: Tja, ik ben natuurlijk zo heteroseksueel als de pest, dus toen ik vernam dat twee van die besnorde, biseksuele loodgieters zo diep mijn lijf waren binnengedrongen, moest ik de neiging ze ter plekke uit te schijten wel even onderdrukken, haha. Maar goed, ik moet toegeven dat ze me prima geholpen hebben door flink wat achterstallig onderhoud te verrichten in mijn lichaam.
PU: En nu? Ga je in je volgende avontuur weer samenwerken met Mario, nu hij je meest intieme plekjes heeft mogen verkennen?
BOWSER: Haha, nou, reken er maar niet op, haha. Die darmtoerist draai ik m'n rug niet meer toe!





LUIGI 3







Bowser er weet van heeft - hun eigen avonturen, die desondanks altijd in dienst staan van Bowser's avontuur in de bovenwereld.
Mario en Luigi moeten bijvoorbeeld een gek beest in Bowser's keel verslaan om zijn vurige adem weer te laten stromen, of vuurballen tegen zijn spierballen meppen om zijn kracht te vergroten.
Als Bowser is neergegaan, kunnen Mario en Luigi met bootjes over zijn adrenalinekanaal varen om hem middels een geinig schietspelletje weer op de been te helpen.
Is Bowser na een tomeloze schranspartij tonnetjerond door de vloer gezakt, dan verplaats je Mario en Luigi naar de 'Flab Zone' in Bowser's buik, alwaar je stuiterend op zijn buikwandvet de strijd aangaat met wandelende hammen en andere calorierijke vijanden. Dikke pret.

UITBUNDIGE GAMEPLAY

Je aanschouwt het avontuur van Bowser op het bovenste scherm vanuit een vogelperspectief (schuin van boven, als in Zelda) en de actie van Mario en Luigi in een platformperspectief (vanaf de zijkant, als in, eh, Mario).
Na een botsing met een vijand wordt in alle gevallen overgeschakeld naar een gevechtsscherm waarin beurtelings wordt gestreden.
Bij Mario en Luigi draait het bij aanvallen en verdedigen doorgaans om het juist timen van je drukken op de A- en B-knop, terwijl bij Bowser vaak het touchscreen wordt gebruikt, bijvoorbeeld om een aanval van zijn groeiende leger trawanten zoveel mogelijk impact te geven.
Complexer wordt het als je met Bowser's stofzuigeractie ook vijanden naar zijn binnenste kan verplaatsen, waar ze door de Mario-broertjes worden opgewacht.
Soms raakt Bowser ook in Godzilla-achtige gevechten verwikkeld, maar die zijn juist door het verrassingseffect te leuk om er hier meer over te vertellen, al zijn ze wel exemplarisch voor de uitbundige gameplay in deze beste Nintendo-game sinds Super Mario Galaxy.


Touwser


Sommigen staan nu eenmaal niet graag in de spotlights.

HOOGTEPUNTEN

Bower's Inside Story is echt een feest om te spelen, met eigenlijk alleen maar hoogtepunten, die op inventieve manieren met elkaar zijn verbonden om de actie zonder onderbrekingen, herhalingen of onduidelijkheden voort te stuwen.
Telkens als je denkt dat je de klapstukken en verrassingen wel hebt gehad, dat het spel nu vast een meer herhalende weg zal gaan bewandelen, wordt er weer een leuk, nieuw en gek element in de strijd gegooid dat je je mening terstond doet herzien.
Wanneer je een minigame opnieuw moet spelen, wordt er altijd een onverwachte draai aan de actie gegeven, als de gevechten saai dreigen te worden, worden nieuwe, compleet geflipte vijanden en gevechtstechnieken geïntroduceerd, en als je denkt dat het verhaal moeilijk absurder en grappiger kan worden, laat Fawful wel weer van zich horen.
'Now a battle will unfold like an angry dip of many layers on the chips of wildest hopes!' Krijg jij er al trek in?



Peach is de nieuwe weervrouw van de zender SBS Prinzes.

CONCLUSIE

Terwijl [illegible] van nieuwe reeks[illegible] zo laagdrempelig mogelijk worden gelikt door de interne teams van Nintendo, maakte ondergeschikte studio Alphadream welhaast terloops een klassieke Nintendo-game die schittert als vele stralende zonnen der [illegible]! Dit spel staat bol van het inventieve, het verrassende, het vermakelijke en het meeslepende waarvan elke traditionele Nintendo-game bol zou moeten staan als een bierbuik na een oktoberfeest! Dit spel kent furie in vele lagen!


JURJEN

SCORE 96

Je geniet zo'n twintig uur om het avontuur te voltooien, maar ook daarna valt er nog heel wat te doen en te beleven.

MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY
DS
ALPHADREAM / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW
12



TALES OF SYMPHONIA
DAWN OF THE NEW WORLD

Deze tweede Tales of Symphonia begint twee jaar nadat de voorganger op de GameCube was geëindigd. Jurjen wilde wel eens weten hoe het verder is gegaan met hoofdrolspeler Lloyd en zijn vrienden.

Nee, nee, helaas, nee, sorry, je speelt niet met Lloyd dit keer. In plaats daarvan ben je Emil, een nogal bang uitgevallen jochie dat vroeger werd gepest en regelmatig met bibberend stemmetje verslag doet van zijn emotionele toestand. Spreekt het je aan, om die rol eens aan te nemen? Of staat dit voor jou te dicht bij de werkelijkheid? Het is hoe dan ook maar goed dat die bangebroek is bezeten door een tamelijk agressieve geest die zich dikwijls met grote boze rode ogen naar de voorgrond van de hoofdrolspeler in Dawn of Sorrow dringt om zijn ergernis over het gebrek aan ruggengraat van zijn gastlijf uit te spreken. Het spel wordt er interessanter van.

WAAR IS DE WERELD GEBLEVEN?

Dit keer geen mooie, grote, congruente 3D-wereld om jezelf in te verliezen. In plaats daarvan reis je van locatie naar locatie door stipjes aan te wijzen op de platste plattegrond aller tijden. Het doet afbreuk aan je gevoel 'daar' te zijn, al is nu wel altijd duidelijk waar je naartoe moet gaan.

POKÉMON

'Het is net Pokémon, maar dan anders,' riep iemand die toekeek hoe ik mij een weg door een waterrijke tempel baande, op elke hoek knokkend met wandelende paddenstoelen, vliegende walvissen en ander gespuis.

Dit was niet de scherpste of meest treffende observatie aller tijden, want anders dan de statische gevechten in Pokémon zijn de gevechten in Dawn of Sorrow snel, actief en vol flitsende special moves. Ze doen denken aan die in een man-tegen-man-vechtspel, maar dan met meer personages in beeld (je eigen team van vier en de tegenstanders), waar je ook omheen kunt lopen.

Wat wel overeenstemt met Pokémon is dat je verslagen monsters (soms) aan je team kunt toevoegen. Een toegevoegd monster kan in level stijgen, nieuwe moves leren en evolueren, en die monsters zien er ook een beetje uit als Houndoom, Eevee en andere zakmonsters. Dus, vooruit. Zo gek was ie nog niet, die observatie.

[illegible] ANDERS."



(Door: **Dutch van Dynamite**)
Zie je wel dat vrouwen twee dingen tegelijk kunnen: dancing en swallow, lijkt me lastig.



(Door: **Seveneleven**)
2 hits en 974 beschadigde zieltjes verder, kwam de Belgische jongensgroep 'Lichtgevende speerdildokanonnen' er achter dat hun repertoire beperkt was, hun act voor een ander soort publiek en hun naam slecht gekozen.


(Door: **Choffie**)
Toen er werd gedreigd met een Ars Nova gingen ze verstandig met de ruggen tegen elkaar staan.

WISSELENDE KWALITEIT

Wel gek is de sterk schommelende kwaliteit van beeld en geluid. Sommige binnenwerelden, zoals die van de waterrijke tempel, verschijnen gedetailleerd en sfeervol gekleurd in beeld, terwijl andere omgevingen juist rommelig en modderig overkomen. Sommige muziek klinkt vol, sfeervol en episch, terwijl je het volgende moment moet luisteren naar totaal misplaatst rockpopgepruttel in blik. Je weet nooit wat je in het volgende gebied weer staat te wachten, en dat bedoel ik hier niet als iets positiefs. Verder wordt er veel geluld maar weinig gezegd in dit spel. Dat is vooral in het begin van het spel ergerlijk. Gelukkig wordt het verhaal na de eerste lineaire, rommelig vertelde en tikje saaie hoofdstukken steeds wat duidelijker en interessanter.


(Door: **Toetersensei**)
Soms had je gehoopt de kat wél in de zak gekocht te hebben.

MOORD

In het beginfilmpje zie je hoe Lloyd de ouders van Emil voor de ogen van het jochie vermoordt. Geen wonder dus dat de algemene verering van Lloyd in zijn land bij Emil niet in goede aarde valt. Je ziet zijn bloed bijna koken, als hij in een of ander godvergeten dorp weer een jochie treft dat claimt later net zo'n grote held als Lloyd te willen worden.

Los van het gebruikelijke gelul over een chaotische wereld en jouw rol als uitverkoren hersteller van de orde, schenkt de moord op zijn ouders de held van dit verhaal een helder motief, en jou een doel om verder te spelen.

Want je blijft je zo'n beetje het hele avontuur afvragen hoe dat nou toch zo heeft kunnen gebeuren. De Lloyd die we uit de voorganger kennen, zou zoiets nooit doen. Toch? Nee toch? Zie je, het werkt.

CONCLUSIE

[illegible]



Een keertje doorspelen doe je in vijfentwintig uur.

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD
Wii
NAMCO BANDAI
1 - 4 SPELERS
NOVEMBER 2009
12



FORZA MOTO

'Forza Motorsport 3 is de beste racesimulatie ooit' en 'racefans met een PlayStation 3 kunnen hun console op eBay zetten, want beter dan dit gaat het niet worden...' aldus de makers van Forza. JJ kan daarop maar twee dingen zeggen: 'of ze zijn heel zeker van hun zaak, of ze lijden aan chronische zelfoverschatting'.

Ik ben de mannen van Turn 10 de afgelopen jaren een flink aantal keren tegengekomen, en elke keer waren ze zeer overtuigd van hun eigen kunnen. Je zou dit arrogantie kunnen noemen, ware het niet dat ze ook steevast de daad bij het woord voegden, en elke keer racegames uitbrachten die tot de absolute top behoorden.
Met Forza Motorsport 3 (FM3) gingen ze nog een stap verder. Ze zeiden het niet letterlijk, maar alle speeches op de E3 bijvoorbeeld waren een soort van dikke vinger naar aartsrivaal Gran Turismo. 'Wij hebben wel een schademodel', 'wij zijn de enige echte racesimulatie', 'meer wagens en tracks dan ooit', en zo ging het maar door. Ook op de afgelopen Tokyo Game Show, had Turn 10 weer het hoogste woord. De aankondiging van GT5 in maart 2010 werd door hen met schamper gelach ontvangen. Nu hadden ze maanden vrij spel om aan te tonen dat zij de real deal waren.
Maar zijn ze dat ook? Is Forza 3 echt de beste racesim op de markt? Turn 10 kan natuurlijk nog zoveel roepen, maar uiteindelijk bepaal ik dat natuurlijk lekker zelf wel. Als je denkt dat je de beste bent, bewijs het me dan maar eens.



Ik moet ineens weer denken aan mijn vakantie in Spanje afgelopen zomer. Aan dat restaurantje waar ik zo lekker aan seat.

ASS ERAF

Ik ga in deze review niet in op het aantal wagens en tracks dat in FM3 zit, daarvoor kijk je maar op forzamotorsport.net, want wat heb je aan achthonderd wagens als je er geen hol mee kunt? Wat heb je aan zeshonderd wagens als er geen uitdagende racemodes zijn? Geef mij maar drie vette bakken die ik helemaal naar mijn hand zet door er pittige races mee aan te gaan. Een paar wagens waar ik gehecht aan raak.
Natuurlijk speel je in FM3 ook om de haverklap wagens vrij (meer dan vierhonderd en menig DLC-wagentje op komst), dat blijft nu eenmaal dé manier van belonen in veel racegames, maar het verzamelen overheerst niet. Met een wagen of zeven strak getuned, kun je de hele game uitspelen.
Ik bleef FM3 dan ook niet spelen omdat ik al die autootjes moest hebben; ik speelde FM3 omdat ik eindelijk weer eens mijn ass eraf moest rijden om races te winnen.

SKILLZ

Ik heb het namelijk zo ontzettend gehad met al die racegames waarin de developer oproept tot abnormaal weggedrag. Waar beuken belangrijker is dan goed remmen en sturen. Waar de grootste kneus wint en niet diegene met de meeste skills. Ik wil niet winnen door mensen er af te beuken. Ik wil winnen door beter te sturen, beter te remmen en beter af te stellen.
FM3 vervult mijn wensen helemaal. Als je wilt beuken, be my guest, maar



Racen met een Volvo, dat is als de Mont Ventoux op met een bakfiets, een wortelkanaalbehandeling van een tandarts met de ziekte van Parkinson, als seks met Patty Brard...

"FORZA IS NIET DE ULTIEME RACESIM MAAR KOMT WEL HEEL DICHTBIJ."

SNEL GAAT OOK ECHT SNEL

Forza Motorsport 3 wordt na een uur of vier spelen pas echt leuk. Dan speel je namelijk (of koop je) een paar wagens uit de A, S en R2-klasses vrij en besef je opeens wat echte power met een wagen doet.
Ik heb de game op Hard gespeeld met de A.I. van de opponenten op maximaal en won 90% van de matches, maar op Advanced en Expert waren de top 3 wagens echt heel lastig te pakken. Niet alleen omdat zij bijna geen fouten maakten, maar vooral omdat ik alle moeite had om de wagens goed op de baan te houden. Zonder hulpmiddelen hard rijden is lastig. Vandaar dat er ook maar twintig man in een Formule 1-wagen racen. Maar hoe lastig ook, dit zijn tevens de momenten waarop FM3 echt schittert. Hier voel je het realisme. Hier voel je dat slippen en spinnen geen kwestie van een slechte besturing is, maar het gevolg van slecht rijden.
Hier gelden de echte racewetten. Niet remmen in de bocht, mis de apex niet, doorrollen gaat harder dan remmen, in een bocht altijd de curbstones meepakken, maar nooit te veel.
Hier pak je ook geen winst zonder je wagen goed af te stellen. Hier is een stuurtje eigenlijk een must omdat de controller iets te weinig nuance kent. Hier heb je baankennis nodig. Hier rij je echt met het zweet in je klauwen. Hier is het echt GENIETEN!!!





De man kreeg ruzie met z'n vrouw toen hij z'n Ford Escort had weggebracht voor een grote beurt en thuis vertelde dat hij naar de Escortservice was geweest.

RSPORT 3

je wint er niks mee. Je auto is met de schade aan bijvoorbeeld zo total loss, in de Advanced en Expert mode kom je niet eens bij de eerste wagens in de buurt om te beuken, en je krijgt ook keihard straf voor bruut afsnijwerk (vertraging snelheid) en één keer vertraging in de moeilijkste modes is goed voor baai, baai, zwaai zwaai. Als dit ook online zo is dan zijn we in ieder geval alle debielen kwijt. Blijven over de gasten die echt willen rijden.
En echt rijden zal je! FM3 draait (naast Free Play en het painten van je wagens) vooral om Season Play. Je begint hier in een flutwagen en werkt jezelf op door races te winnen. Winst betekent geld en XP-points waarmee je wagens, tracks en klassen vrijspeelt. Bekend terrein dus. Sowieso moet FM3 het niet van nieuwigheid hebben. Iedereen die FM2 heeft gespeeld, zal de gameplay en opbouw van FM3 herkennen. Letterlijk zelfs, want er zitten veel 'oude' circuits in deel 3.

WISSELWERKING

Turn 10 heeft zich naast het inbrengen van ruim vierhonderd wagens en bakken tracks duidelijk gericht op het tweaken van het racen. En met succes want FM3 is niet alleen de lekkerst bestuurbare racer van dit moment, het is ook de meest realistische racesim. Het verschil tussen bepaalde wagens is nog nooit zo merkbaar in de game gestopt en de physics laten eindelijk zien hoe een wagen echt reageert op bepaalde acties.
Ook de wisselwerking tussen track en auto is fantastisch. Gras doet je bolide wegslippen, grind vertraagt en als je met twee banden naast de baan komt, dien je ook echt even gas te minderen en de wagen 'weg te trekken' voordat je weer op de baan bent.
Heel fijn is dat de ideale lijn ook daadwerkelijk de snelste lijn is. Ook laten opponenten je leven als je er echt voorbij bent. Maar cadeau krijg je die plek niet, want de A.I. probeert je te blokken en waar het kan fair een duwtje te geven zodat je spint.
Je zal dus echt moeten werken voor je punten, zeker in de Advanced en Expert mode, waar elke fout zoals ik al eerder aangaf, dodelijk is.





Hoe lelijk kun je een auto maken? Zo'n Krijsler is toch een giller?

NIET PERFECT

Toch vind ik niet dat FM3 de perfecte racesim is. Er zijn zat missertjes.
Zo zie ik geen effecten rondom de wagen zoals stof of opspattend grind als je in de grindbak rijdt, en zijn de graphics sowieso wat kil en klinisch.
Het schademodel is oké, maar het kan heftiger. Het slipstreamen werkt niet echt goed en wagens kunnen opeens mysterieus versnellen. Verder is men op sommige plekken zeer rigide in het bestraffen van afsnijden, terwijl je op andere plaatsen wel via het gras kunt afsnijden en tijd winnen. Geheid dat je online dus een aantal rare manoeuvres gaat zien.
FM3 is daarom nog niet de ultieme racesim. Maar dat hoeft voor mij ook niet; een journalist moet toch wat te zeiken hebben?
Wat FM3 dan wel is? Gewoon het allerbeste wat er momenteel op virtueel asfalt te krijgen is...



Racekak, remsporen... wat is nu eigenlijk die link tussen racen en poepen?
Er zijn ook mensen die niet gaan kakken, maar 'effe een pitstop maken'.

CONCLUSIE

Forza Motorsport 3 is niet de ultieme racesim, er valt namelijk nog genoeg te mierenneuken; maar Turn 10 komt wel heel dichtbij. Een meesterwerkje.



JJ

SCORE 91

De game is goed en zit vol stuff, dus houdbaar tot de volgende Forza uitkomt.

FORZA MOTORSPORT 3
XBOX 360
TURN 10 / MICROSOFT
1 - 2 SPELERS / ONLINE 1 - 8
OUT NOW



BRÜTAL L

Soms lijkt Jeroen totaal de kluts kwijt. Deze maand ook weer. Komt de reviewcode van GTA: The Ballad of Gay Tony binnen, legt de grootste GTA-fan van de redactie de disc zonder enige uitleg op Wouter's bureau neer! Het enige wat hij zei was: "have fun", waarna hij zich weer in het testhok nestelde. Niet lang daarna hoorden we de eerste akkoorden van High Speed Dirt door de redactieruimte schallen! Wat was hier in hemelsnaam aan de hand?



Terwijl ik de Druid Plow over de hobbelige vlakten van de mystieke Metal wereld stuur, spuugt the Mouth of Metal (de radio van de hotrod) de ene na de andere track uit de speakers.
Boven me zie ik meteorieten vallen terwijl het dondert en bliksemt. Zoals ik al zei; dit is een Metal wereld en niets is zoals je gewend bent. Hier hebben de bomen takken in de vorm van uitlaten, zijn er rotsblokken die de devil horns uitbeelden lopen er stekelvarkens rond met ijzeren stekels en elks (elanden) met hoorns van zwaar metaal.
Ik geef nog eens een dot gas, want er gaat niets boven rondcruisen terwijl Metal sound door de speakers schalt, zeker wanneer de omgeving er zo uitziet. It's fucking Awesome!



EDDIE RIGGS

Maar wat doe ik eigenlijk in deze Metal wereld? Daarvoor verwijs ik jullie graag door naar YouTube alwaar de tien minuten durende intro van de game te zien valt.
Kort door de bocht draait het om roadie Eddie Riggs, die tijdens een optreden gewond raakt waardoor er bloed op zijn magische gesp komt. Hierdoor wordt het Metal monster Armagöden tot leven gewekt die Eddie naar een wereld transporteert waar Metal leeft!
Deze Metal wereld is ooit gemaakt door Titanen die hun sporen hebben nagelaten in de vorm van hiërogliefen die allerlei geheimen vertellen. De huidige bewoners begrijpen de teksten echter niet en hebben de boodschappen van de Titanen nooit kunnen gebruiken.
Eddie begrijpt ze echter wel en dat is maar goed ook, aangezien de mensen in een hevige strijd zijn verwikkeld om de wereldheerschappij. Het is aan Eddie om de strijd te beslechten, met gitaarsolo's, pyrotechnische snufjes en een scherpe bijl!

> "DE STRATEGISCHE GEVECHTEN ZIJN ONTZETTEND VET."

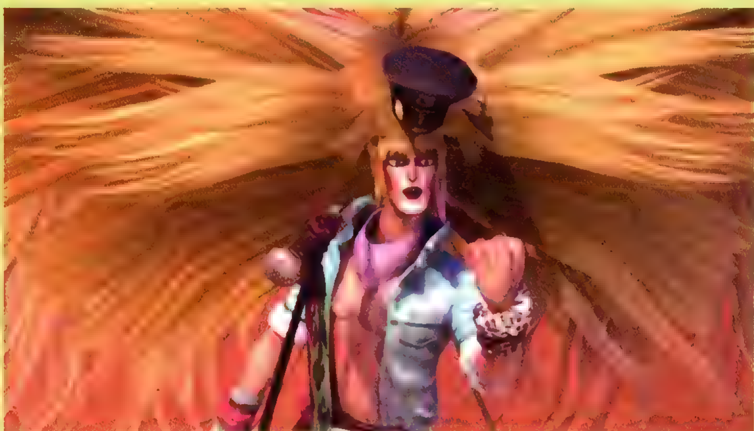
AIN'T NO ZELDA

Laat ik eerst even duidelijk stellen dat we hier absoluut niet te maken hebben met een straight forward Zelda-achtig adventure! Brütal Legend (BL) is nog het best te omschrijven als een adventure-hack and slash-strategy game.
De game speelt in principe ook als een freeroaming adventure, waarbij je opdrachten aangaat die soms het verhaal voortstuwen of je andere extra ervaringspunten laten verdienen in de vorm van firetributes, je weet wel, aanstekertjes de lucht in.
De gevechten zijn dan weer wat meer hack and slash, waarbij je aanvallen met je bijl (the Seperator) kunt combineren met je gitaar (Clementine) voor speciale effecten. Het begin van de game speelt nog als een puur adventure maar al snel druppelen de eerste strategische aspecten de game binnen. Je bevrijdt bijvoorbeeld een groepje headbangers en zult deze groep aan moeten sturen. Je leert enkele simpele orders zoals 'blijf hier', 'val aan' of 'volg me', en vanaf dat moment krijgen de gevechten een wat meer strategische insteek.



METAL CAMEO'S

De wereld van Brütal Legend zit vol met cameo's. Naast Ozzy heeft ook Lemmy een vrij grote rol in de game, maar het meest bizar is toch wel Rob Halford's vertolking van General Lionwhyte (zie screen) en dan met name de hoge schreeuw van zijn standbeelden. Hilarische shit! Vanzelfsprekend wordt Eddie Riggs fantastisch neergezet door Jack Black en vergeet ook zijn maatje, Kyle Grass, uit Tenacious D niet...



EGEND



POWER UNLIMITED GOLD

JEROEN START EEN MOSHPIT





FANGYSERS

Dat strategische aspect komt helemaal tot uiting tijdens de grote veldslagen waarbij het zaak is om de thuisbasis, in de vorm van een podium, van je tegenstanders af te breken.
Je manschappen bestaan uit personages en groepen die je tijdens je avontuur hebt ontmoet. In Eddie's geval zijn dat bijvoorbeeld headbangers, Bouncers, Razorgirls en Rockcrushers.
Deze manshappen kun je alleen oproepen wanneer je genoeg fans (jouw resources) hebt verzameld. Dit doe je door merchandise-kiosken te bouwen op zogenaamde fangysers. Hoe meer fans hoe meer manschappen waarmee je het podium van de tegenstander kunt aanvallen en dus afbreken.
Om het voor jou als speler wat overzichtelijker te maken krijgt Eddie een setje vleugels waarmee hij zich snel over het speelveld kan bewegen en vanaf een veilige afstand orders kan geven aan z'n manschappen.
Mochten je manschappen het niet alleen afkunnen, dan kun je natuurlijk altijd zelf nog een handje meehelpen, bijvoorbeeld door eigenhandig de strijd aan te gaan met je tegenstanders (Glamrockers, Black Metal aanhangers en Gothics) of je aanvallen te combineren met de inzet van je manschappen. Zo kun je een moshpit starten met de headbangers, kun je de Bouncers de lucht ingooien voor een kleine aardbeving en kun je de Rockcrusher gebruiken om een soort Stonehenge op te roepen waarna een zwaard alles in het midden verpulvert.
Magie? Nee, pure Metal power!

VLAMMENDE ZEPPELIN

Over pure Metal power gesproken; gedurende het avontuur verzamel je firetributes (ervaringspunten) waarmee je nieuwe moves, snaren voor je gitaar of wapens voor op The Druid Plow kunt kopen. Deze punten kun je inwisselen bij niemand minder dan Ozzy Osbourne die als The Guardian of Metal de Motorforge beheert! Deze garages kun je in de gehele Metal wereld vinden en het is van essentieel belang dat je ze bezoekt aangezien je met simpele hak moves niet heel ver komt wanneer je het op moet nemen tegen de hordes vijanden. Daarbij is het ook nog eens leuk om Ozzy te bezoeken, de dialogen tussen hem en Eddie zijn namelijk bijzonder grappig.
Naast de Motorforge waar je nieuwe shit vrijspeelt, zit de wereld vol met geheimpjes en sidequests die niet alleen je firetributes spekken maar ook nieuwe solo's opleveren. Zoals bijvoorbeeld de mogelijkheid om elks op te roepen, waarmee je, gezeten op hun rug, door tegenstanders heen kunt ploegen.
Ook zijn er relics te vinden waardoor je nieuwe solo's leert. Een van de eerste solo's is de mogelijkheid om The Deuce op te roepen. De mooiste is echter die waarbij een vlammende zeppelin uit de lucht komt storten op de plaats waar je net je riffs ten gehore bracht. Hoe vet is dat, ik bedoel: welke andere game geeft je de mogelijkheid om een vlammende zeppelin naar beneden te laten komen?

FUNNY SHIT

Brütal Legend is niet alleen een bijzonder vette game door de wereld en de muziek (je moet wel een beetje van Metal houden) maar ook door de flinke dosis humor die bedenker Tim Schafer in de game heeft gegooid.
Je zult echt af en toe dubbel liggen van het lachen door de over the top opmerkingen of alleen al de manier waarop Eddie Riggs uit zijn ogen kijkt.
Er is alles aan gedaan om de Metal wereld van Brütal Legend tot leven te wekken en wat mij betreft is dat zonder meer gelukt.
Het is een allesbehalve standaard freeroaming adventure geworden, en met name de strategische gevechten zijn ontzettend vet. Brütal Legend is voor mij de tofste game van dit jaar! FUCK YEAH!



Snoeien, hakken en zagen... het is wel duidelijk waar hij z'n bijnaam Jack Black & Decker aan te danken heeft.

CONCLUSIE

Brütal Legend is fucking awesome, maar bedenk wel dat dit geen standaard adventure is.

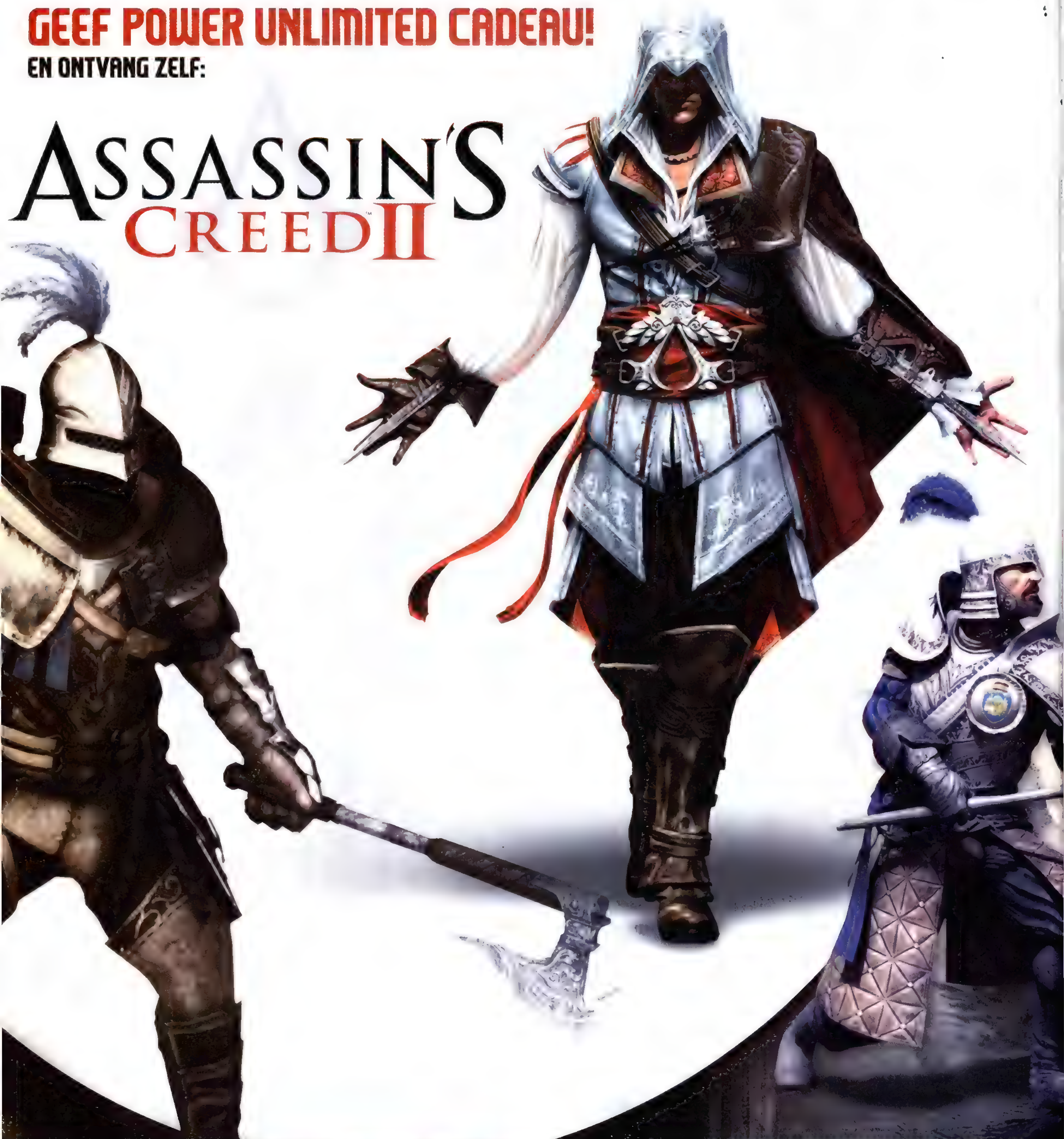
JEROEN

SCORE 90

Na de singleplayer is er nog een multiplayer die zijn weerga niet kent!

BRÜTAL LEGEND
PS3 / XBOX 360
DOUBLE FINE PRODUCTIONS / EA
1 - 2 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW
18

CHECK DIT E



★ Surf naar www.pu.nl/abonneren en ontvang ASSASSIN'S CREED II thuis ★

N WORD LID!

1 JAAR POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX



ASSASSIN'S CREED II

(KIES JE VERSIE)

PS3 OF XBOX 360

€59,-*

*Wij berekenen €2,30 bezorgkosten

HUH, HOE HEET DAT NOU?

Wat staat er nou bovenaan deze tekst voor titel? Die game heet toch The Ballad of Gay Tony? Klopt, maar deze add-on wordt samen met The Lost and Damned op een disc geplakt en samen heet dit pakketje Episodes from Liberty City.



WOUTER'S WENS GAAT IN VERVULLING

EPISODES FROM LIBERTY CITY



De geloofwaardigheid en de filmische kwaliteiten maakten van GTA IV een kneiterharde game. Wouter miste alleen een beetje de fun, het speeltuinplezier dat San Andreas wel bood. Hoe vet zou het zijn als de overdreven actie van San Andreas gecombineerd zou worden met het realisme van deel IV? Inderdaad, misschien wel te bruut voor woorden...

Geef maar toe, jij hebt het ook wel eens gezegd. Vooral in de wereld van de gamers is "gay" namelijk een begrip geworden. Een synoniem voor iets of iemand die lame, uncool of gewoon stom is. 'Dude, that is sooo gay'. Het is handig om zo'n woord te hebben dat meerdere dingen betekent en bovendien rolt het ook lekker uit de mond... 'gay'. Maar eigenlijk is het best wel gay om iets heel leuk te beschrijven als homoseksueel. Bovendien kan ik me voorstellen dat homo's het niet echt kunnen waarderen dat hun geaardheid heen en weer geflikkerd (no pun intended) wordt als een hetero weer eens geïrriteerd raakt. Hoe ik aan dit plotselinge begrip voor onze kontbatsende broeders kom? Door Gay Tony, man, door niemand minder dan homoseksuele Tony.



MISSIE-FANATICI

Een totaal nieuwe feature van Gay Tony is het stats-overzicht die je aan het eind van elke missie krijgt. Hierop wordt in procenten aangeduid hoe goed je het hebt gedaan en met een druk op de knop kan je checken wat je moet doen om 100% te halen. Soms

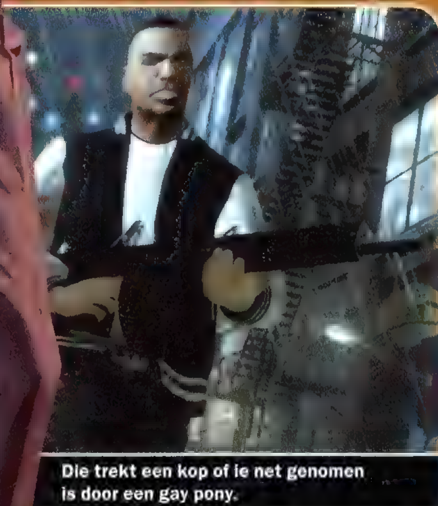
COJONES

The Ballad of Gay Tony, zoals deze GTA IV add-on dus heet (zie kader) is eigenlijk best wel een ironische naam voor een game die vooral voor heteroseksueel mannelijk publiek gemaakt is, maar ook omdat de hoofdrolspeler, Luis Lopez, allesbehalve gay is. De fucking stoere Dominicaan maakt van Niko, Johnny en zelfs Tommy Vercetti een mietje, iets dat al na de eerste paar minuten in de game duidelijk wordt. Dat Luis' baas, Gay Tony AKA Anthony Prince, een homoseksuele clubeigenaar is, maakt hem dankzij het contrast tussen de twee eigenlijk alleen nog maar stoerder. Luis beschermt Tony, knapt z'n vuile klusjes op en trekt hem uit de schijt als hij daarin lijkt te verdrinken. Hoewel, dit keer lijkt Tony wel heel erg diep in de problemen te zitten...

> **"DIT IS DE SHIT DIE JE WILT DOEN IN LIBERTY CITY."**

ROCKSTAR OP Z'N BEST

Maar goed, het verhaal van Gay Tony zal je zelf moeten meemaken. Ik kan je wel vertellen dat het geheel op meesterlijke wijze verteld wordt. Dit vooral dankzij lange, humorvolle


Die trekt een kop of ie net genomen is door een gay pony.


Leuk, zo'n jurk gemaakt van een roze vuilniszak met stropsluiting...



BLATER

Niet alleen is er een shitload aan muziek en zelfs drie extra zenders aan de radio van Liberty City toegevoegd, ook het in-game internet heeft een flinke update gekregen. Een van de meeste grappige sites is Bleeter, een parodie op Twitter. Check een aantal quotes.
"It's microblogging! Imagine getting text messages from people you barely know about shit nobody cares about."
"Your life is boring and trivial. Share it."
"If you have no sense of self and have to prattle on about every little thing in your life, Bleeter is for you. "
Het is vooral leuk omdat het zo waar is.

IT'S A SMALL WORLD

Dacht je dat er in TLaD al veel verwijzingen naar Nico en andere GTA IV characters zaten, Gay Tony is helemaal een feest van herkenning. De game begint al dat Luis in de bankoverval uit de missie Three Leaf Clover is verzeild en je vanuit een heel nieuw perspectief de ruziemakende McLeary's te zien krijgt. In de rest van de game zal je zowel Roman, Brucie, Gracie, Johnny als Niko tegenkomen en dat soms echt op grappige en goed bedachte manieren.



Gelukkig is hij verzekerd bij Allsecure...

moet je net even wat sneller zijn, meer headshots maken of minder schade aan je auto rijden om een betere score te halen.
Heb je TBoGT uitgespeeld, dan kan je alle missies naspelen om je resultaten te verbeteren. Dikke punten naar de replay dus.

[illegible] an zuigen. Zelfs de gesprekken [illegible] uto lijken langer dan die in GTA IV zelf of in TLaD, en ik heb nu al meer gelachen dan in de hele GTA-serie bij elkaar!
Nou ja, misschien is dat een beetje overdreven, maar de characters zijn dit keer weer even kleurrijk als gestoord, met als hoogtepunten de totaal van de plee gerukte miljonair Yusuf Amir en Mori, de broer van Brucie. [illegible]

De filmpjes, de humor, de totale coole stoerheid van Luis, alles zorgt ervoor dat je niet zozeer in het verhaal van Gay Tony g[illegible], maar zeker wel in elke [illegible] elk gesprek. Het [illegible]

ACTIE!

[illegible] het lachen zit [illegible] non-interactieve gebeurtenissen, want geloof het of niet: TBoGT is gewoon de perfecte mix tussen San Andreas en GTA IV. De missies zijn namelijk een stuk actievoller en spectaculairder dan die van de originele game en de eerste add-on. Minder rijden van [illegible] ding neergezet en krijg je een idee van hoe variabel de opdrachten zijn. Zo kan je een dans minigame doen waarna je je danspartner kan pompen op de plee en ga je op bezoek bij Luis' moeder die in [illegible] schulden zit, een missie die resulteert in een knalhard kooigevecht. Tja, en als je al meteen aan het begin van een game kunt batsen en knokken, dan heb je mijn aandacht te pakken. Gelukkig blijven de missies afwisselend en zal je gaan basejumpen, fucking veel dingen opblazen, boten naar de tyfus schieten met een gevechtshelikopter, een maffioso martelen door golfballen tegen 'm aan te meppen en, jawel, door de stad cruisen met een tank. Dit is de shit die je wilt doen in Liberty City. Opvallend aan al deze action to the max is dat sommige, extra indrukwekkende explosies met speciale filmpjes in beeld worden gebracht, die er voor GTA IV z'n doen bijzonder lekker uitzien. Het is overduidelijk de bedoeling dat we uit onze schoenen geblazen worden en, hé wacht eens effe, mijn patta's liggen inderdaad aan de andere [illegible]







GAY OF LEERNICHT?

[illegible] blijven houden, dan [illegible] wat mij betreft nog [illegible] jaartjes doorgaan met [illegible]

CONCLUSIE

Een extra stoere hoofdrolspeler, meer actie en spektakel, boeiendere dialogen, interessantere characters, een extra dosis humor, een stel dikke wagens erbij, veel brutere wapens, meer kleuren en zelfs de graphics lijken een tikkeltje opgewaardeerd... Gay Tony is er vergeleken met TLaD en zelfs GTA IV echt met sprongen op vooruit gegaan.
Rockstar heeft naar vele fans geluisterd en GTA IV met San Andreas gekruist. Het is een meer dan fantastische bastaard geworden...

WOUTER

SCORE **96**

Misschien wel een uur of tien aan knallerij, racerij, basejumperij en ontploffe, ehm... rij.

GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY
XBOX 360
ROCKSTAR
1 SPELER
29 OKTOBER 2009
18



AION
THE TOWER OF ETERNITY



Nu blijkt dat alle grote MMORPG releases minstens tot volgend jaar op zich laten wachten, heeft Aion ruim baan. Steven bekeek of NCsoft's nieuwste creatie gebruik maakt van deze kans.

Iedere keer dat er een grote nieuwe MMORPG aankomt en ik daar een review over moet schrijven, heb ik dat 'Groundhog Day' gevoel. Niet alleen omdat ik altijd weer met hetzelfde gevoel zit omtrent het schrijven van reviews over MMORPG's (een hachelijke onderneming aangezien je eigenlijk geen flauw idee hebt hoe de game over een paar maanden zal draaien) maar ook omdat de online community voor de zoveelste keer met dezelfde hoop en verwachtingen naar de game uitkijkt (je zou bijna denken dat ze niet tevreden zijn met World of Warcraft). Iedere keer dat er een nieuwe speler op het toneel verschijnt, schreeuwen alle MMO liefhebbers zo hard als ze kunnen dat zij zich hier op gaan storten... om elkaar vervolgens na één of twee maanden weer gedesillusioneerd in Azeroth tegen te komen. Wat voor wapens heeft Aion tot zijn beschikking om de kritische online gamer te lijf te gaan?

GUILD WARS
Aion zal zonder twijfel iedereen die bekend is met Guild Wars vertrouwd aanvoelen en op hun wenken bedienen. De manier waarop je klassen kunt customizen met skills, die je op verscheidene manieren kunt bemachtigen, om zo je eigen sets te maken waarin je deze skills in bepaalde volgorde inzet, lijkt sterk op het systeem van Guild Wars. Door de vrijheid die je hebt met betrekking tot het aankleden van de door jou gekozen klasse, is er veel diversiteit in speelstijl en blijven confrontaties met andere spelers fris en verrassend.

"AION MOET IN STAAT ZIJN EEN RESPECTABELE SPELERBASIS TE ONDERHOUDEN."



Overkoepelend zijn er vier archetypen: Warrior, Scout, Mage en Priest. Ieder van deze archetypen kent twee specialisaties. Zo kan de Warrior kiezen om als tank of damage dealer door het leven te gaan en kan de Mage zich richten op magische aanvallen of het oproepen van krachtige spirits. Met behulp van Stigma's, die je kunt zien als de Talents uit WoW, bepaal je de rol en speelstijl van jouw personage.



SPECTACULAIR
Het overduidelijk Aziatische design resulteert in sierlijke personages die er gedetailleerd uitzien en met schitterende animaties hun aanvallen uitvoeren. Met name op dit gebied springt Aion in het oog.
Veel van de skills moeten in een bepaalde volgorde worden uitgevoerd, waarbij je na iedere move verschillende paden kunt kiezen. Iedere opvolgende skill is niet alleen krachtiger maar ziet er ook steeds spectaculairder uit. Het uitvoeren van een lange reeks aanvallen laat jouw personage met veel grafische effecten zijn of haar vijand verslaan, waarbij de moves in het geval van mijn Gladiator soms rechtstreeks uit titels als Devil May Cry afkomstig lijken.
Tijdens het levelen krijg je steeds interessantere aanvallen tot je beschikking en als je eenmaal met je vleugels zo nu en dan door de wereld mag vliegen en glijden, komt de ervaring pas echt tot zijn recht. Dit alles garandeert nog geen succes maar ik vermoed dat Aion zeker in staat moet zijn een respectabele spelerbasis op te bouwen en te onderhouden.





FEEST IN THE ABYSS
Veel van de activiteiten van spelers met een hoger level richten zich op The Abyss, een PvPvE zone. Niet alleen strijd je hier als Elyos tegen de Asmodians, of vice versa uiteraard, ook de NPC factie de Balaur vormt een bedreiging. De strijd, waarbij het veroveren of verdedigen van kastelen een belangrijke rol speelt, vindt dus op twee fronten plaats.
The Abyss kent vele lagen en zal dus ongetwijfeld langere tijd vermaak bieden, mede dankzij de interessante beloningen die je hier bemachtigt.
Wel hoop ik dat NCsoft tijdig nieuwe end-game content zal toevoegen, zodat Aion niet hetzelfde lot te wachten staat als Age of Conan en Warhammer Online.

CONCLUSIE
Aion is schatplichtig aan Guild Wars, maar de game komt in alle opzichten fris over en het rondwandelen met de verschillende klassen en het uitvoeren van hun skills voelt simpelweg goed.


STEVEN

SCORE **90**

Tenzij Aion onverhoopt over een maand toch een drollenbak blijkt te zijn, of geplaagd wordt door vele technische problemen, zullen velen over een jaar nog steeds in The Abyss rondhangen.

AION: THE TOWER OF ETERNITY
PC
AION TEAM DEVELOPMENT DEPT. / NCSOFT
1 SPELER / ONLINE
OUT NOW

12



PES 2010

De laatste paar jaar is het FIFA wat de klok slaat in footieland. Lopen die Japanners van PES in het nieuwe seizoen nog steeds achter de feiten aan, of is de weg terug alweer gevonden? Maarten is de enige op de Aarde die er nog in gelooft.

Als ik iets echt helemaal zat ben, dan is het wel dat eeuwige gezeik over FIFA en PES. En dat gáát maar door. Elk jaar weer. Oké, ik doe er zelf natuurlijk ook aan mee, maar we weten nu toch onderhand wel dat dat voetbalspelletje van EA beter is? Of is dit het jaar van de ommekeer?

EA IS MEESTER

Natuurlijk kun je niet om de vergelijking heen. Zullen we dat maar even heel snel en heel kort doen dan? FIFA is beter, FIFA is mooier, FIFA heeft de licenties, ja nu zelfs van het Nederlands elftal, FIFA heeft 360 graden dribbelen. FIFA heeft... nou ja, je begrijpt 't wel.
Konami beseft dat ze hebben zitten sufkutten de afgelopen drie jaar. Helaas kunnen ze dat niet in één jaartje bikkelen goedmaken, en dat is dan ook niet gelukt. Wat wél gelukt is, is dat het er grafisch vele malen beter uitziet. De spelers lopen nog steeds als wandelende takken, maar de animaties (van bijvoorbeeld slidings en valpartijen) zijn er echt stukken op vooruit gegaan en de velden zien er allemaal fantastisch uit..
En de A.I.? Ja, die is ook flink verbeterd, inclusief die van de keepers, al moet je niet gek opkijken als ze nog steeds af en toe een houdbare bal het doel in stompen... Als je het echt niet vertrouwt, dan kun je ervoor kiezen om de keeper zelfs helemaal handmatig te besturen.

PES LEEFT NOG

Maar als FIFA zoveel beter is, waarom speel je dan nog steeds PES, Maarten, zullen sommigen van jullie zich afvragen. Ik zal je vertellen waarom ik zo eigenwijs ben.

Zorg dat je een aanvallende en een verdedigende tactiek hebt. Hiertussen schakelen kan het verschil maken.



Ronaldo stond laatst met z'n Ferarri voor het stoplicht. Een achterligger tikte de bumper van Ronaldo's auto heeeeeel lichtjes aan... waarna de wagen tien keer over de kop rolde, twee minuten lang in een spin terechtkwam en in brand vloog.

KONAMI, FIX DIT...

Hoewel ik heel erg kan genieten van PES 2010, zijn er nog steeds veel puntjes van ergernis. Als Konami dit nu eens zou fixen.

- ★ Waarom zijn inworpen nog steeds zo kut? Het werkt niet! Waarom bestuur je de speler die ingooit en niet de spelers in het veld?
- ★ Waarom zijn de animaties bij het omdraaien en het afpakken van de bal nog immer afgrijselijk?
- ★ Leuk, die nieuwe animaties van de keepers, maar het is af en toe echt nog huilen met de pet op hoe ballen er soms in 'rollen'.
- ★ Soms neemt een spits een bal aan, terwijl je toch echt van te voren op schieten hebt gedrukt! Frustrerend!



Madrid fans zeggen te weten waarom Jezus nooit in Barcelona kan zijn geboren. 'Er waren in de hele stad geen drie wijzen en een maagd te vinden'.

Ik geef toe dat FIFA 10 er realistischer uitziet en dat spelers realistischer bewegen in duels. Ik denk dat ik FIFA als singleplayer game dan ook vetter vind, maar zodra we gaan multiplayeren, dan is het PES wat m'n console in gaat. Het tempo, het snelle passen, het heerlijke pingelen; daar kan geen FIFA tegenop. Dan neem ik de onlogische

Speel met Barcelona! Messi is sneller dan het licht en Ibracadabra schiet alle ballen die hij voor z'n maatje 46 krijgt tegen de touwen. En hij is nog balvast ook!



Gekke Dirk wist dat ie nog maar één doelpunt nodig had om Europees topscorer te worden.

We hebben al vaker gelachen om de hilarische borden in het publiek die een historische achtergrond schijnen te hebben (Google maar eens op 'Who ate all the pies').

MAARTEN ZIET PROGRESSIE


Liverpool is zo sterk, dat wie bij de Champions League bij ze is ingedeeld, al snel spreekt van de Liverpool des doods.

Vooral de A.I. van verdedigers is erop vooruit gegaan, waardoor klungelige toevalstreffers minder vaak voorkomen dan voorheen.

bewegingen, de rare keepers en dat houterige loopje graag voor lief. Het voelt gecontroleerder en er gebeuren hilarische dingen in het zestienmetergebied.
Goed, FIFA 10 is realistischer, maar de game van EA ziet er uit als een zuurstok, zoveel kleuren zitten er in. Dat is bij PES wel anders, het is grauwer en mat.
Ook de gezichten van de spelers zijn minder cartoony en de inval van het licht in het stadion is absoluut cool gedaan. Je kunt het (in de replays) zelfs zien op de gezichten van spelers.

"ZODRA WE GAAN MULTIPLAYEREN, IS HET PES WAT M'N CONSOLE IN GAAT."



Vaarop hij tot ieders verbazing besloot de bal n z'n eigen goal te schieten!

maar toen we in de Nederlands competitie reclameborden zagen van Albert Heijn beseften we dat dát punt toch best wel goed is uitgewerkt.

Het ouderwetse achterlijntje halen en de bal op randje 16 terugleggen werkt weer als een tiet.


Zei zo'n Braziliaan na afloop van de interland: "Die Duitsers waren erg sterk, ze hadden wel elf internationals in het veld staan!"

BECOME A LEGEND

Toegegeven, vorig jaar zat het onderdeel er ook al in, maar ditmaal ben ik niet uit de Become a Legend mode weg te slaan. Het coole is namelijk (in tegenstelling tot de Be a Pro mode uit FIFA) dat je echt je plekje moet verdienen. Dat betekent dus dat je op de bank zit, en je je moet bewijzen bij invalbeurten.
Bij FIFA kun je een club kiezen waar je wilt voetballen, maar bij PES heb je in het begin maar te accepteren dat je slechts uit twee kutclubs kunt kiezen die jou willen hebben. VVV of Willem II? Willem II dan maar... tegen Honda concurreren is namelijk onbegonnen werk. Die gast is een Japanner, en Japanners Konami zijn chauvinistischer dan alle Geert Wilders aanhangers bij elkaar.

Verwacht niet dat je met de D-pad van de Xbox 360 controller ook 360 graden kunt dribbelen. De controller kent maar acht richtingen.

Drie keer op rondje drukken en de bal knetterhard, laag voorgeven kan nog wel, maar komt lang niet altijd aan!

CHAMPIONS LEAGUE

De Champions League is cool en het is zeker een extra pluspuntje voor PES 2010. De licentie klopt, de deuntjes kloppen en de sfeer druipt er vanaf. Alleen jammer dat de namen van sommige teams dan nog steeds niet kloppen. Zoals die van FC London...

TWEEDE PLAATS

Konami moet genoegen nemen met een tweede plaats als het aankomt op realistische gameplay, beleving en authenticiteit, maar dat betekent allerminst dat PES 2010 een kutgame is. Het is voor mij zelfs het spel waar ik waarschijnlijk de meeste fun mee ga beleven in de multiplayer mode, ook dit seizoen weer.
Hoewel... ik blijf op het punt zitten dat ik geen echte keuze kan maken, want een potje FIFA 10 tegen Jeroen voelt ook weer zo lekker. Wat is het toch fucking moeilijk allemaal. Ik word er gek van! Ik denk dat ik voorlopig toch bij het oude, vertrouwde PES blijf.
Daar heeft een nieuwigheidje dat je met kaarten de speelwijze van bepaalde spelers kunt veranderen overigens weinig mee te maken. Het gaat mij gewoon om de pure gameplay. Het tikken, het kappen en draaien, het achterlijntje halen, voorgeven en die bal erin jassen. En dat kan met PES zó lekker...

CONCLUSIE

PES 2010 is een stuk beter dan z'n voorganger. Helaas moet ook deze Pro Evo het wel weer afleggen tegen z'n eeuwige concurrent FIFA.

MAARTEN

SCORE **78**

PES 2010 speel je telkens weer... als je geen FIFA 10 speelt.

PRO EVOLUTION SOCCER 2010
KONAMI
PS3 / XBOX 360 / PC
AANTAL SPELERS: 1 - 4
OUT NOW

HALO 3: ODST

POWER UNLIMITED GOLD

WOUTER VINDT 'M DIK ZAT

Nog niet eerder werd een Halo-game zo wisselend ontvangen als ODST. Weliswaar is het overgrote deel van de gamejourno's enthousiast, maar er zitten van die zelfbenoemde 'game-intellectuelen' bij, die denken het aanzien bij hun mede-dweebs te vergroten door een gevestigde franchise als Halo effe lekker af te zeiken. Wat Wouter van ODST vindt? Whatever the fuck he wants!

Eerlijk is eerlijk; als je ODST vergelijkt met Halo 3, dan komt die eerste er toch wat bekaaid af. De singleplayer is op zich niet veel korter dan die van z'n grote pappa, maar Firefight biedt lang niet zoveel uurtjes lol als de originele multiplayer... hoewel je die er natuurlijk ook op een extra disc gewoon bij krijgt, plus nog drie maps. Hmmm, moeilijke kwestie?
Hell no! Want voor 44 euro heb je gewoon een prima deal te pakken.
Ik heb me namelijk als een dolle zitten vermaken de laatste twee dagen, zoals ik hierna zal schetsen.

FIREFIGHT

Woensdagavond ging ik met onze stagiair Manus, PU.nl freelancer Ward en een van onze gerespecteerde bezoekers/lezers knallen in de Firefight mode. Het eerste potje ging niet bepaald soepel, maar toen we van map wisselden (van Crater naar Lost Platoon) werd het een sessie pwnage van de bovenste plank.
Zagen we het eerst nog als onmogelijk om de 200K punten te bereiken voor de achievement die je per Firefight-map kunt halen, een tijdje later verdriedubbelden we die score met gemak... totdat we een disconnect kregen, anders hadden we dwars door de nachtelijke uurtjes heen geknald, voor zeker.
Firefight is echt fantastisch. De vele nieuw te behalen medailles die je enthousiasme over je killing spree of andere heroïsche acties steeds verder opzwepen, de verschillende tactieken die je per map zult moeten ontdekken om de ultieme score te kunnen halen, de skulls die er elke ronde bijkomen en de tegenstand steeds heftiger en hectischer maken... het is knallen to the max wanneer jij en je online broeders als intergalactische Rambo's tekeer gaan. Move over Horde, je bent vervangen!

FLOODLOOS

Goed nieuws voor iedereen die een bloedhekel had aan die kleine gezichtszuigers uit de eerdere Halo-delen: in ODST is geen Flood te vinden. Nada!

CAMPAIGN

De volgende ochtend startte ik de campaign op, klaar om een hele dag te Halo'en. Want, lieve lezers, dat is mijn werk.
Het vrij simpele en makkelijk te volgen verhaal, waarin de stille Rookie de rode draad is, wordt op een leuke wijze verteld. Z'n missies zijn misschien wel iets saaier dan die van de overige Troopers, maar deze kalme intermezzo's, die een zoektocht vormen naar clues die de rest van het verhaal triggeren, zorgen voor de nodige rustpunten in de campaign.
Mede hierdoor is de opbouw van de actie in ODST dik solide; goede afwisselingen tussen gedeelten waarin je vooral met vehicles aan het knallen bent en wandelmissies, met op het einde zelfs een paar escort- en racestukkies, allemaal ondersteund door briljante tunes natuurlijk.
Combineer dit met het vermakelijke verhaal, de sterke voice-actors, de mooie omgevingsplaatjes (ja, ondanks de out of date graphics) en de lengte van het geheel die je ook niet zal tegenvallen, en je mag wel spreken van een dikke singleplayer. Add-on? Me anus!

En wel netjes langs de lijntjes uitknippen, hè.

SADIE'S STORY

De echte Halo-crack moet zeker op zoek gaan naar de Audio Logs. Deze vertellen een tof achtergrondverhaal over de Covenant invasie in New Mombasa. Dus als je behoefte hebt aan verdieping van het Halo-universum: zet je brein in zoekmodus of check een walkthrough.

CONCLUSIE

Neem maar van mij aan: die 44 euro's zijn goed besteed. Heb je Halo nooit tof gevonden of vind je de franchise niet meer boeiend, blijf dan gewoon van ODST af en ga er alsjeblieft niet over bashen op teh intahwebz!



WOUTER

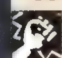
SCORE 90

Ik speelde de campaign op Heroic in een dikke zes uur uit. Wil je alle achievements in ODST halen? Bereid je dan voor op dertig uur lol!

HALO 3: ODST
XBOX 360
BUNGIE / MICROSOFT
1 – 4 SPELER / MULTIPLAYER TOT 16
OUT NOW

16





UNCHARTED 2: A

Van Uncharted 2 wordt heel veel verwacht, en toen we het bericht kregen dat de game onderweg was, meldde de gehele redactie zich dan ook als vrijwilliger om de game te reviewen. Tot ieders afgrijzen bleek Jan 's ochtends heel vroeg de redactiebrievenbus te hebben opengebroken en er met de code vandoor te zijn gegaan. We bezinnen ons nog op disciplinaire maatregelen, maar Jan heeft zo ontzettend genoten van de game, dat ie al aangaf iedere straf met een grijns te aanvaarden.

Ik ben bij hoofdstuk 23 beland van Uncharted 2 en ik heb het gevoel dat de epische finale niet lang meer op zich laat wachten. Maar jongens, wat ben ik reeds verwend.
Ik heb geschoten op huurlingen op een voortrazende trein, ik heb gerend voor mijn leven door de straten van Katmandhu om een vrachtwagen voor te blijven en ik ben beschoten door een gevechtshelikopter terwijl het gebouw waarin ik me bevond aan het instorten was. Ik heb geklauterd, geslingerd, geklommen en gepuzzeld in Tibetaanse tempels. Ik heb ingebroken in een museum in Istanbul, heb ruïnes in Indonesië bezocht en ben bijna doodgevroren in de Himalaya. Uncharted 2 wist me keer op keer te verrassen en te overdonderen.



(Door: **headup**)
Door kenners ook wel eens spottend een 'vliegende Drake' genoemd.



(Door: **Smash Brawler**)
Op een beetje feestje heb je natuurlijk slingers èn vuurwerk.

UNCHARTED 2: DE FILM?

Alles aan deze game is mooi. Vooral de manier waarop steden, tempels, jungles, watervallen en sneeuw (mijn God, die besneeuwde bergen!) in beeld komen, is van een ongekend niveau. Het eerste Uncharted was al prachtig, maar Uncharted 2 zet een compleet nieuwe standaard.
Bijkans nog beter zijn de scripting (de manier waarop de camera de actie in beeld brengt) en de tussenfilmpjes. Niet eerder kwamen Drake, nieuwe gezichten en oude bekenden zo overtuigend in beeld. Het benadrukt het gevoel dat je naar een film zit te kijken.
Waar de filmpjes bij MGS soms lang en geforceerd overkomen, zijn alle dialogen en filmpjes in Uncharted 2 spot on. De cutscenes gaan naadloos over in gameplay en vice versa zonder kwaliteitsverlies.
Dat maakt Uncharted 2 een blockbuster van formaat die met gemak zijn



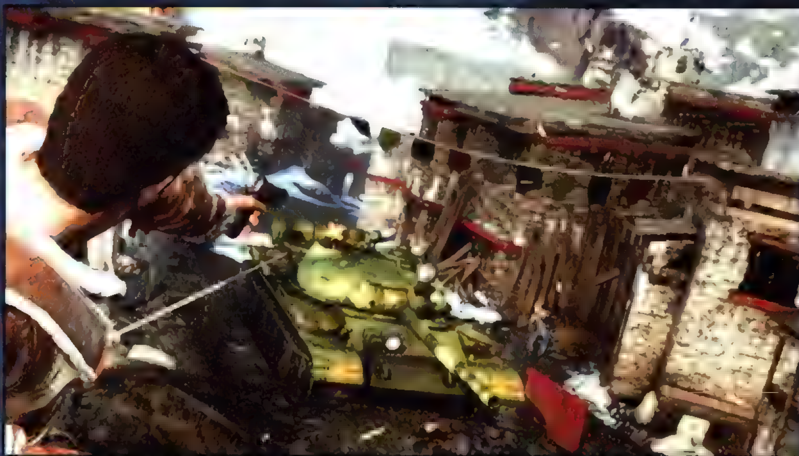
"DE SINGLEPLAYER ZET EEN NIEUWE STANDAARD."



KODAK MOMENTEN

Ben je niet aan het rondsnuffelen in een tempel of verscholen crypte dan word je wel achtervolgd door een bende schietgrage booswichten of bijna geplet door een rotsblok of exploderende Jeep. Het tempo ligt dan ook hoog in Uncharted 2, al zijn er genoeg rustmomenten om letterlijk even op adem te komen.
Gebruik die tijd om je ogen en oren goed de kost te geven want het spel zit vol prachtige Kodak momenten. Het is bijna jammer dat het spel geen 'Make Screenshot' functie huisvest. Of je nu vanuit een hoog gebouw de stad Katmandhu overziet, of boven op een berg op Borneo het prachtige eiland aanschouwt, je mond zal openvallen van de pracht en praal die Naughty Dog uit de PlayStation 3 heeft geperst. Neem daarbij de orkestrale soundtrack en je begrijpt dat ik zo af en toe een traantje wegpinkte van geluk.





Een tank in de straat is toch niet zo vreemd? In de meeste plaatsen heb je toch een busstation, een treinstation en een tankstation...

MONG THIEVES

POWER UNLIMITED GOLD

JAN SPEELT 'T AVONTUUR VAN HET JAAR


(Door: **SkipTheDutch**)
Hind kan niet zingen, Hind kan niet schieten.


(Door: **3BoL4**)
Kogel-weg of Schild-pad?



voorbeeld op het witte doek voorbijstreeft. Anders gezegd: Uncharted 2 is de game waarvan Steven Spielberg en George Lucas mogen hopen dat ze hem ooit nog eens zullen maken.

SCHATTEN ZOEKEN

Net als in deel 2 kun je iedere bergrichel, kamer, steegje en verscholen bospaadje afspeuren op zoek naar schatten. Er zijn er een slordige honderd verstopt in de game, soms weggegeven door een lokkende glinstering.
Dit is niet alleen leuk om je eigen speurneus te laten gelden, het levert ook cash op waarmee je allerlei behind the scene materiaal kunt 'kopen' zoals interviews met de makers over het hoe en waarom achter de game. Daarnaast kun je artwork unlocken, extra personages vrijspelen en andere geinige bonussen scoren. Reden te meer om deze hoogwaardige titel zeker nog een keer door te spelen, wellicht op een hogere moeilijkheidsgraad.

STEALTH ACTION

De game weet beter dan ooit een knappe balans te vinden tussen shootouts (met gebruik van cover), klimmen/klauteren en puzzels oplossen. Die laatste zijn niet al te moeilijk maar de grafische pracht waarin de uitheemse raadsels zijn ingebed (een vette pluim voor de artdirectors van Naughty Dog) zijn waanzinnig mooi.
Op die manier komt de game ruimschoots weg met variaties op aloude thema's en puzzels die je in enigerlei vorm kent uit Tomb Raider of Zelda.
Op andere momenten weet de game met scripted events (eigenlijk is de hele game zo scripted als maar kan, maar 'who cares' als het zo briljant uitgevoerd wordt?) je zo te overdonderen dat je na afloop echt even naar adem snakt.
Erg leuk vind ik voorts de mogelijkheid om confrontaties met bad guys zowel guns blazing als via stealth action op te lossen. In dat laatste geval maak je meer dan voorheen gebruik van cover en sleep je nietsvermoedende vijanden fonteinen in, ram je hun koppen tegen pilaren of breek je hun nek nadat je ze eerst sluipend hebt verrast. Vaak worden deze momenten vroeg of laat opgevolgd door situaties waarbij je jezelf hoe dan ook verraadt, en dan is het weer actie, actie en nog eens actie wat de klok slaat.

CO-OP & MULTIPLAYER

Had Naughty Dog me enkel deze fabelachtige singleplayer bezorgd, dan was ik al in de zevende hemel geweest, maar de studio introduceert tevens een uiterst vermakelijke co-op en multiplayer.
De co-op met drie spelers laat je verschillende delen van de singleplayer campagne naspelen waarbij steeds sterker wordende vijanden je het vuur aan de schenen leggen. Alleen door samen te werken kun je daadwerkelijk verder komen in de game. Zo zul je soms samen iets weg moeten duwen of elkaar een voetje moeten geven om hogerop te komen.
De multiplayer is gebaseerd op de levels uit de singleplayer en zit vol platformen, te beklimmen objecten en zaken waarachter je kunt schuilen.
Bekende en minder bekende onderdelen zijn aanwezig waarmee spelers zichzelf solo of als teamspelers uren zullen vermaken.
Het feit dat je kunt klimmen en klauteren in de levels en al hangend aan houten palen, uithangborden en richeltjes de vijand (met één hand) op de korrel kunt nemen, geeft de standaard (team) Death Matches een nieuwe impuls.
Maar in alle eerlijkheid: Uncharted 2 speel je voor het verhaal, voor de singleplayer die een nieuwe standaard zet. De co-op en multiplayer zijn meer dan de moeite waard maar kunnen niet tippen aan de overrompelende eenmanservaring.

CONCLUSIE

Dat Uncharted 2 een topgame zou worden, had ik wel verwacht. Maar zó belachelijk goed? Ik zou bijna durven stellen dat we hier met de Game van het Jaar te maken hebben.


JAN

SCORE **100**

Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad (er zijn er vijf) ben je zo'n elf uur bezig met de fantastische singleplayer die iedere zichzelf respecterende gamer verplicht moet gaan spelen. En dan zijn daar nog de coöperatieve mode en online multiplayer die allesbehalve verplichte nummertjes zijn geworden. Dat maakt Uncharted 2 een hoogtepunt in alle opzichten.

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
PLAYSTATION 3
NAUGHTY DOG / SONY
1 SPELER / CO-OP: 3 / ONLINE MULTIPLAYER: 10
OUT NOW

16



KONAMI



YOU MAKE THE MOMENT

Portugal:
Joao Duarte
Echte voetbalfans kiezen voor PES

Duitsland:
Marc André Driese
Al meer dan tien jaar pure passie voor PES

Italië:
Luigi Cristofanelli
Ik houd van voetbal, daarom houd ik van PES

Spanje:
Gonzalo Martinez Perez
Omdat ik van echt voetbal houd

Frankrijk:
Smain Ouadah
Kampioen Franse PES competitie

Verenigd Koninkrijk:
Rikki Theodosi
Speelt PES sinds ISS

Lionel Messi
Speelt sinds hij tekende bij Barcelona

Fernando Torres
Speelt sinds zijn elfde



Revolutionaire graphics en de nieuwe 360 graden bewegingsvrijheid maken dit de meest realistische release ooit.



Wij ontwikkelen het spel, maar jij bent de spelmaker. Een briljante tackle om een goal te voorkomen of een treffer in de laatste seconde, in ieder briljant PES spelmoment draait het om jou. Ontdek hoe PES 2010 werd gemaakt door fans zoals jij op **PES2010.com**



PlayStation 2 PSP PS3

Wii Games for Windows XBOX 360 XBOX LIVE





BEATERATOR

Nummers naspelen in Guitar Hero en Rock Band en er vervolgens een mening over geven, dat kunnen ze als de besten, hier op de redactie. Nummers daadwerkelijk in elkaar flansen, daar heeft echter geen enkel redactielid kaas van gegeten. En dus schakelden we voor de review van Beaterator de hulp in van ouwe rot Skate.

Kijk, ik vind het als uitvoerend artiest en producer heerlijk om met dit soort applicaties (Maarten legde in zijn preview al uit dat dit geen game is) in de weer te gaan. Ik heb thuis een aardige set-up staan met hardware en software waarmee ik mijn eigen muziekproducties creëer, en dat heeft me een aardige rib uit mijn lijf gekost. Het is dan ook niet realistisch om te veronderstellen dat een applicatie als deze, die een paar tientjes kost, op de PSP hetzelfde voor elkaar kan krijgen als een semi-professionele opnamestudio. Toch?

"JE EERSTE STAPPEN ALS HEUSE MUZIEKPRODUCER."

JE EERSTE STAPPEN

Laat ik eerst nog even in het kort uitleggen wat je met Beaterator zoal kunt doen.
Globaal gezien zijn dat twee dingen: Live Play en Studio. Met de eerste tool kun je maximaal acht loops (hetzij van Beaterator zelf, hetzij vanaf je PC geupload) simultaan laten lopen, waarbij je bij elke loop de keuze hebt uit vier verschillende sounds. Leuk voor eventjes, maar dat gaat vrij snel vervelen.
De tool die er echt toe doet, is Studio. Hierin kun je je eigen producties maken middels ruim 1300 samples die producer Timbaland en Rockstar meegeleverd hebben, of eventueel je eigen samples. Die verdeel je vervolgens over een achttal sporen (volgens een werkwijze die vergelijkbaar is met applicaties als Fruityloops en Cubase) en plaatst ze daar waar je ze hebben wilt. Zo zet je je eerste stappen als heuse muziekproducer.

NUMMERS UPLOADEN

Leuke bijkomstigheid is dat je je nummers kunt omzetten naar een .WAV file om ze zo aan je familie en vrienden kunt laten horen. Daarnaast kunnen ook onderdelen van je creaties [illegible] gemaakt, waarmee je ze upload naar de Social Club-site van Rockstar. Wie weet sleep je er ooit wel een productiedeal mee in de wacht!



Het lijkt wel een opstelling uit het boekje van Van Gaal.



Tuba or not tuba, that's the question.



7.9 op de schaal van Skate!

ONNODIG LASTIG

Voordeel van muziek maken op de PC is natuurlijk dat je dankzij je muis zeer intuïtief en doelgericht te werk kunt gaan. Dat geldt helaas maar ten dele voor de Studio optie in Beaterator. Je zult namelijk heel wat menuutjes in moeten duiken en andere (overbodige) stappen moeten maken alvorens je tot het gewenste resultaat kunt komen. Dat valt de applicatie natuurlijk niet geheel kwalijk te nemen; de button layout van de PSP is hier nu eenmaal niet heel erg geschikt voor. Toch hoopte ik op een iets simpelere manier om bepaalde ideeën die ik in mijn hoofd had, te realiseren. De PSP is per slot van rekening een handheld waarop ik een bepaald concept in rap tempo zou moeten kunnen uitwerken, om het vervolgens in alle rust op mijn PC te kunnen concretiseren. Nu wordt dit dus onnodig lastig, en dat is jammer.



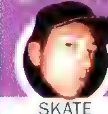
Overigens komt Beaterator ook uit op de iPhone, en daar zou ie wel eens veel beter tot z'n recht kunnen komen.

EEN FOKKING JOKE

Twee andere dingen die me teleurstelden, waren het feit dat je regelmatig een paar seconden moet wachten tot een sample ingeladen is. Zelfs voor een sample van drie seconden moest ik soms evenzo lang wachten voor ik deze te horen kreeg (overigens schijnt het zo te zijn dat de digitale versie van Beaterator dit probleem niet kent, en dat de samples meteen hoorbaar zijn). Het andere minpunt was de kwaliteit van een fiks aantal samples. Met name de vocale en gitaar audiofiles zijn een fokking joke, die klinken echt helemaal nergens naar. Gelukkig is het gros van de door Timbaland geleverde audiofiles wel erg goed.
En zo kun je, dankzij de vele opties die er wel zijn, verrassend genoeg toch tot een goed eindresultaat komen, en puike producties in elkaar zetten. En dat is meer dan ik van te voren verwachtte.

CONCLUSIE

Van Beaterator mag je natuurlijk niet verwachten dat het kan wedijveren met professionele muziekapplicaties. [illegible]



SKATE

SCORE 79

Als je eenmaal de kneepjes van het vak hebt leren kennen, kun je hier maanden mee aan de slag gaan en steeds weer unieke producties creëren.

BEATERATOR
PSP / iPHONE
ROCKSTAR GAMES / TAKE TWO
1 SPELER
OUT NOW



MARIO & SONIC

OP DE OLYMPISCHE WINTERSPELEN

JURJEN WORDT ER NIET WARM VAN



Het blijft bijzonder dat Mario en Sonic samen in een spel zitten. Wat zeg je? Niet? Nee, je hebt gelijk, dat is eigenlijk niet zo bijzonder meer. Zitten er dan misschien andere bijzondere dingetjes in dit sportspellenpakket? Jurjen ging er naar op zoek.

Mario en Sonic zijn terug, en dit keer gaan ze sleetjerijden. Als je dapper bent, kun je de slee besturen met je kont. Inderdaad, je kunt de slee besturen met je kont. Maar daar heb je dan wel een Balance Board voor nodig. Bezit je geen Balance Board, of doe je liever andere dingen met je kont dan spellen besturen, dan kun je natuurlijk ook gewoon de combinatie van Nunchuk en Wii-afstandsbediening gebruiken. Of alleen de afstandsbediening. In het laatste geval bestuur je de slee door de afstandsbediening te kantelen. Da's best bijzonder. Toch?

DROOM-EVENEMENTEN

Natuurlijk gaan Mario, Sonic, Donkey Kong, Jet, Amy, Yoshi en al die andere beesten uit de stallen van Nintendo en Sega niet alleen sleetjerijden; ze gaan ook schaatsen, skiën, snowboarden en potjes curling en ijshockey spelen. En naast alle officiële sporten uit de Olympische Winterspelen kun je ook zogenaamde droomevenementen vrijspelen in het speltype 'Festival'.

Zo'n droomevenement verrijkt bijvoorbeeld de edele skisport met de power-ups en turbotegels uit Mario Kart, terwijl de parkoersen door de vele loopings en stuiterbumpers juist weer aan Sonic doen denken.

Dat klinkt allemaal erg leuk en bijzonder, ware het niet dat zoiets ook al in de vorige Mario & Sonic zat, en de parkoersen helaas weer bijzonder chaotisch zijn ontworpen.

IEDEREEN WORDT VERNIETIGD!

'Ik ben 123 Omega, iedereen die op mijn pad komt, wordt vernietigd,' zegt Omega in goed Nederlands. Nee, gelukkig wordt de tekst niet uitgesproken, het betreft een geschreven quote die in beeld verschijnt. Toch, het blijft een beetje gek om vervolgens met prinses Peach deze stoere robot te verslaan tijdens een potje keihard rondjes schaatsen. Ook het kunstschaatsen met figuren als Metal Sonic, Bowser en Mario voelt nogal ongepast. Of, zoals een collega van [N]Gamer het uitdrukte terwijl hij toekeek hoe ik met Mario een sierlijke pirouette draaide: "zoiets dóét Mario gewoon niet!"

GEZIEN EN GEDAAN

Verder nog wat leuks? Mwoaw. IJshockey is best aardig om te doen, al speelt het eigenlijk precies hetzelfde als het twintig jaar oude Blades of Steel voor de NES.

En zo kreeg ik tijdens het spelen van Mario & Sonic op de Olympische Winterspelen wel vaker het idee dat ik het allemaal al eens had gezien en gedaan. Bij nader inzien was dat ook zo. Het leukste vond ik skiën en snowboarden met het Balance Board, maar dat deed ik ook al in Wii Fit en Family Ski & Snowboard, zoals ik al eerder ging curlen en kunstrijden in Sports Island. Dat sleetjerijden met mijn kont op het Balance Board? Ik deed het al eerder in een Rayman-spel. En ga zo maar door.

FRIS EN KOUD

Waar ik het sporten met bewegingen in Wii Sports Resort weer helemaal fris vond voelen dankzij de geavanceerde mogelijkheden van de Wii MotionPlus, miste ik in Sonic en Mario dat ene leuke gekke ideetje of kleine aardigheidje om me werkelijk enthousiast te krijgen.

De voornaamste reden dat ik games speel, is om nieuwe en bijzondere dingen te beleven. Dus als er niets maar dan ook niets bijzonders in een spel valt te ontdekken, dan kunnen zelfs de aanwezigheid van Mario en de - toegegeven - degelijke uitwerking niet verhinderen dat het hele boeltje me koud laat.

"HET HELE BOELTJE LAAT ME KOUD."



'Mario and Sonic at the Winter Olympic', zo wordt de game ook wel genoemd. Het is maar wat je kiest: Olympik of Olympies...



Ik zei ooit tegen een hoer: 'ik kan maar de helft betalen van wat je vraagt'. Waarop zei antwoordde: 'Dan denk ik dat ik je maar half-pijp'.



Eigenlijk is Mario hartstikke bang om zo hard naar beneden te gaan. Hij heeft namelijk een beetje last van een downsyndroom.

CONCLUSIE

Nee, er is niets mis met deze verzameling wintersportspellen. Alles wat aanwezig moet zijn is aanwezig, en alles werkt precies zoals je het zou verwachten en misschien zelfs al duizend keer hebt gedaan. Dus krijg je maar geen genoeg van dit soort dingen, mijn zegen heb je. Ik heb 't onderhand wel gezien allemaal.



JURJEN

SCORE 58

Zelf was ik er na drie uur doorzetten helemaal klaar mee, maar natuurlijk kun je hier samenspelend met vrienden best lang zoet mee zijn.

MARIO & SONIC OP DE OLYMPISCHE WINTERSPELEN
Wii
SEGA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

RISEN



Conservatisme bij game-ontwikkelaars heeft vaak een negatieve klank. Maar het kan ook kwaliteit opleveren, zo ondervond Jan tijdens een mysterieus eilandbezoek.

De Middeleeuwse zegswijze "Die schoenen maect, wat dat hy doe, en spreke niet, als vande schoe", kennen wij vandaag de dag als "Schoenmaker, blijf bij je leest." Oftewel, praat alleen over dingen waar je verstand van hebt en hou anders je mond, of doe alleen de dingen waar je goed in bent en denk niet dat je alles kan.
Sommige developers nemen deze stelling erg letterlijk, en dat geldt met name voor Duitse spelontwikkelaars. Speel een Duitse RTS, een Duitse RPG of een Duitse citybuilder en je speelt eigenlijk een game van tien jaar terug, alleen met mooiere graphics.
Dat hoeft zeker niet altijd slecht uit te pakken maar voor wereldschokkende vernieuwingen in games hoef je in de regel niet bij onze Oosterburen aan te kloppen.

GANDALF OF GARRETT?

Ook Risen bewandelt de bekende paden van de roleplaying game met Duitse inslag waarbij, in alle eerlijkheid, de combat er wel wat houterig en lullig uitziet. Al kan dat er in Risen mee te maken hebben dat je als schipbreukeling start in je onderhemd met niets meer dan een stuk hout in je hand.
Wanneer je voor het pad van de Magiërs kiest (er zijn in totaal drie verschillende Gilden waar je je bij aan kunt sluiten) wordt de combat een stuk spectaculairder. Uiteenlopende spreuken gaan gepaard met allerlei gekleurde lichteffecten en hebben veel invloed op de ontwikkeling van je spelpersonage en de bijbehorende speelstijl. Waarom als Bandiet over daken sluipen en aan regenpijpen hangen, als je er als Magiër ook naar toe kunt zweven? Precies.

RUISENDE BLAADJES

Toch wil niet iedere speler Gandalf zijn en daarom zijn de Bandieten en Inquisitie verhaallijnen (de andere twee Gilden, baklap!) zeker ook de moeite waard. Sterker, ze geven een heel andere kijk op de gebeurtenissen op het exotische eiland dat vanwege zijn kabbelende beekjes, klaterende watervallen, volle vegetatie en Zuid-Europees aandoende Middeleeuwse stedenbouw een fijne plek is om te vertoeven.
Het mooie is dat alle gebieden naadloos in elkaar overgaan. Neem daarbij subtiele effecten als wind die door de boomblaadjes ruist of wolkenpartijen die over elkaar schuiven en je hebt een game die druipt van de sfeer.
Jammer dat sommige animaties en grimassen van niet-speelbare personages nog altijd wat stijf in beeld komen, maar overall oogt het eiland in Risen als een plek waar ik vandaag nog een vakantie naartoe zou boeken.

> "EEN GAME DIE DRUIPT VAN DE SFEER."

NIET MIS

De game is opgedeeld in vier flinke hoofdstukken en net als je denkt dat je doorhebt hoe het zit, vindt er in Hoofdstuk 3 een plottwist plaats. En nee, ik ga niet verklappen welke, en ja, dat is zeker niet de laatste. Bovendien heb je het verhaal enigszins in eigen hand. Je kunt een gilde kiezen om halverwege alsnog te switchen. Eventueel kun je jezelf helemaal niet aansluiten bij een gilde en koppig (als een halsstarrige Maarten die ook dit jaar PES verkiest boven FIFA) per se je eigen pad blijven volgen.

Kortom; ben je een RPG-liefhebber van de oude stempel die ook recentere titels als Oblivion hoog heeft zitten dan kun je niet mis met Risen.







MAGIE ERIN?

Het pad van de magiër mag je eigenlijk niet missen als je Risen speelt. En dat heeft alles te maken met de spreuken.
Naast de standaard vuurballen en bevriezingsmagie, kun je los met zaken als levitation, telekinese, shape shifting, pet summoning en overredingsmagie om mensen af te leiden of zelfs een rolberoerte van het lachen te laten krijgen.

CONCLUSIE

Aangezien Dragon Age: Origins nog een dikke maand op zich laat wachten, is Risen absoluut een waardig alternatief. Het mag misschien de hand van Meester BioWare missen, maar Piranha Bytes kent haar pappenheimers. Het is heel simpel: vond je de Gothic games tof dan is dit een mustbuy.


JAN

SCORE 80

Een dikke vijftig uur en dan heb je nog niet eens alle sidequests gedaan.

RISEN
PC / XBOX 360
PIRANHA BYTES / DEEP SILVER / KOCH MEDIA
AANTAL SPELERS: 1
OUT NOW
16



GRAN TURISMO

Als er een nieuwe console uitkomt bij Sony, dan is Yamauchi er doorgaans snel bij met een launchgame. Zo ook bij Gran Turismo voor de PSPGo. Maar was die game niet al vijf jaar geleden aangekondigd? JJ ging op onderzoek uit…

JJ MAAKT GEEN CARRIÈRE

Overal op internet vind je nog blije teksten van Yamauchi die meldt dat er een GT Mobile in voorbereiding is voor de PSP. En potverdorie, wat had ik die game toentertijd graag in de PSP gedouwd. Dan had Sony iedereen grafisch knetterhard om de oren geslagen. Maar iets heeft de boel vertraagd. En wat, dat is steevast een raadsel bij Polyphony Digital. Kijk maar naar GT5 voor de PS3. Is volgens Yamauchi al af, maar ook weer niet…



Grapje van de makers. De coureurs hebben allemaal de naam van een soort wijn. En dan zit er ook nog eens een dubbele bodem in: Merlot is bocht…



Maar dan moeten ze er ook een coureur genaamd Bob instoppen, en die wint natuurlijk…


Persoonlijk ben ik niet zo'n liefhebber van racen op de handheld, ik vind het al gauw Little Turismo worden.

PORNO

Waarom de boel zo vertraagd is, wordt helemáál een raadsel als je de game gaat spelen. Gran Turismo is overduidelijk een port van Gran Turismo 4. Zelfde wagens (800), zelfde tracks (35) en zelfde soort besturing.
De game is echter zo overgezet dat de geile autoporno is overgebleven en het hele spelprincipe er uit is gezeefd.
Want wat is Gran Turismo? Inderdaad, een lang houdbare, extreem verslavende Career mode waarin je een rijbewijsje haalt, races aangaat, wint, wint, wint, om uiteindelijk een volgend rijbewijs te scoren, waarmee je in en tegen snellere wagens kunt rijden. Het mag inmiddels ouderwets aanvoelen met games als GRID, Forza en Shift als concurrenten, maar het principe is extreem uitdagend.

CAREER MODE WEG!

In Gran Turismo voor de PSPGo is de hele Career mode er gewoon even uit gesloopt! En daarmee min of meer de hele spelervaring. Want wat overblijft is Timetrial, Drifttrial, Single Race een aantal challenges en de hele rits aan tracks.
Maar de Time-/Drifttrial is weinig fun omdat je alleen tegen jouw eigen tijden kunt rijden (geen online ranking), de challenges zijn an sich vet, maar je wint er niks mee en alle tracks staan zo voor je open.
De fun bestaat alleen nog uit het winnen van races waarmee je geld verdient voor nieuwe wagens. En je kunt dezelfde baan dan ook nog een keer betreden in een moeilijkere klasse. De motivatie om door te gaan moet op deze wijze wel heel erg uit jezelf komen.

PIJNLIJK

Het wordt allemaal nog pijnlijker als blijkt dat de besturing en de gameplay ook behoorlijk in het verleden zijn blijven hangen. Racesims hebben vandaag de dag toch allemaal een schademodel, geen glazen wanden meer langs de kant en geven je een straf als je er iemand afbeukt? Zo niet Gran Turismo. Je ramt je drie tegenstanders (meer laat de game niet toe) er gewoon de eerste bocht uit, en blijft dan vooraan rijden omdat de A.I. min of meer altijd een vaste lijn volgt.
En dat vooraan blijven rijden is niet zo moeilijk omdat de besturing echt heerlijk aanvoelt en je dus erg soepel kunt racen.

OPPERVLAKKIG

Daarom een duidelijke waarschuwing aan elke racefan. Yamauchi heeft, denk ik, een Gran Turismo willen maken voor de mainstream gamer. De autofreak die gewoon af en toe in de trein of in het vliegtuig een potje wil scheuren met lekkere wagens. En in die opzet is hij geslaagd. Mooier, relaxter en gelikter ga je het niet krijgen op een handheld. Het is bijna kunst.
Voor een hardcore racefan is het spel echter niet uitdagend genoeg. Velen van hen hebben GT4 al gespeeld en dan wil je tenminste dezelfde versie spelen en niet een oppervlakkig aftreksel. ✪

CONCLUSIE

Gran Turismo is een gelikte maar luie port van Gran Turismo 4. Ideaal voor gasten die een beetje willen chillen op hun nieuwe Go. De echte racefans zullen de uitdaging echter missen.

JJ

SCORE 79

Achthonderd auto's maal vijf minuten racen per track is een fikse tijd. Misschien wel de grootste game ooit op een handheld.

GRAN TURISMO
PSP
POLYPHONY STUDIOS / SCEE
ONLINE TOT 4 SPELERS
OUT NOW

"EEN GELIKTE MAAR LUIE PORT VAN GRAN TURISMO 4."



YAMAUCHI MOET VERANDEREN

Hoe kan het dat hele racewereld aan het evolueren is (langzaam maar toch) en Yamauchi steeds maar weer dezelfde game blijft maken? Autoporno is leuk, maar een gamer wil meer.
Vandaar dat ik straks nog één keer voor Gran Turismo 5 ga zitten, maar als daar geen duidelijk schademodel inzit, de A.I. niet is aangepast, er geen goede online mode is en er geen nieuwe, uitdagende Career mode aangeboden wordt, dan ben ik er klaar mee.

THE BEATLES ROCK BAND



Gegil, afgewisseld met gitaargepluk en tromgeroffel, en op de achtergrond een melodietje. Dat is wat je hoort als er op de redactie weer eens een muziekgame is binnengekomen. Maarten legt uit waarom drie gasten toch weer compleet uit hun dak gingen bij de game van een ouwelullenband.

Weet je wat het leukste is aan The Beatles: Rock Band? De interface! De menu's, de filmpjes tussen de nummers door, de artistieke intro's, de gillende groupies, de mooie hippiekleurtjes, de logo's... alles klopt precies en sluit perfect aan bij de krankzinnige vibe en de hysterische populariteit die de band ooit genoot. Het is briljant in elkaar gezet.

Daar waar games als Guitar Hero feitelijk alleen een tracklist vervangen bij deeltje zeshonderd en hier en daar een tweakje toepassen, heeft Harmonix echt werk gemaakt van The Beatles en voelt deze Rock Band op geen enkele manier aan als uitmelkerij.

SAMEN GAY ZIJN

Er is zelfs werk gemaakt van de hardware. Een nieuw basgitaartje dat er uitziet als een viool op een stok, een prachtige gitaar, een nog mooier drumkitje voorzien van een drumpedaal dat je niet na twee nummers kapot trapt omdat er een ijzeren laagje overheen zit... het is allemaal gestyled en ziet er prachtig uit. The Beatles Rock Band zit volgestouwd met hits, naast enkele minder bekende nummers van de legendarische hippieband. Lekker meespelen op die gitaartjes of rammen op dat drumstel! Je kunt natuurlijk ook zingen, maar dat is gay. Hoewel Wouter het dan weer wist te vertalen naar een geheel eigen geluid.



Wouter kan dus echt niet zingen. Zijn stem klinkt als de doodstrijd van een schorre rat in een magnetron.

"DE SFEERVOLSTE MUZIEKGAME DIE ER BESTAAT."


Je zou kunnen zeggen dat The Beatles op hun hoogtepunt gestopt zijn. Hun allerlaatste optreden was op het dak van hun studio...



The Beatles hebben ook een nummer gemaakt voor een maandverband commercial.

Dit is overigens de eerste muziekgame waar je een microfoonstandaard bij krijgt. Hiermee kun je de gitaristen op bepaalde momenten mee laten blèren. 'Oeeeehhoeeeee' of 'Oh yeaaaaah' bijvoorbeeld. Maar zorg dan wel dat niemand je ziet, want ook het zingen op de achtergrond is gay.

Weet je, ik zal eens eerlijk namens Jeroen, Wouter en mezelf spreken: het spel voelt lekker en eigenlijk is het af en toe helemaal niet erg om met gaye muziek mee te schreeuwen. Als je maar lol hebt en te allen tijde weet dat je je als een nicht gedraagt.

SFEER EN LSD

The Beatles: Rock Band is de sfeervolste muziekgame die er bestaat. Het is een stukje muziekgeschiedenis dat er voor zorgt dat je ouders weer op zoek gaan naar hun wiet crusher en overgebleven LSD. Want nuchter trek je 'I am a Walrus, Goo Goo Gajoob' natuurlijk niet.

Qua gameplay is er vrijwel niets veranderd. Hoe mooi die interface ook is, en hoe goed die sfeer ook in het spel zit; het blijft identiek aan al die andere Rock Band games! Je zit nog steeds naar een balk op het scherm te kijken waarna je als een spastische autist op de knoppen van een plastic speelgoedgitaartje, of nog erger, met grote satéprikkers op een nep drumstel, aan het rammen bent. En als je Guitar Hero al vanaf het eerste deel speelt en sindsdien geen enkel deel hebt overgeslagen, dan kun je je misschien wel voorstellen dat het 'been there, seen that, done that'-gevoel op de loer ligt. Kun je daarmee leven en hou je net zoveel van verandering als Geert Wilders van Moslims, dan is The Beatles: Rock Band een geniale game.

GA TOCH HET LEGER IN!

Er is wat commotie ontstaan rondom het hele muziekgame genre. Een aantal gitaristen van neppe Amerikaanse bandjes beweert dat je beter met een echte gitaar kunt pielen in de tijd dat je Guitar Hero of Rock Band speelt. Dat lijkt een begrijpelijke opmerking, maar voordat je fatsoenlijk Vader Jacob uit je hoofd kent en genoeg eelt op je vingertoppen hebt, ben je een jaar verder. Had je in de tussentijd alle delen van Guitar Hero en Rock Band in spiegelbeeld uit kunnen spelen!

Hoe meer ik erover nadenk, hoe achterlijker ik die opmerkingen eigenlijk vind. Je gaat toch ook niet zeggen tegen iemand die Modern Warfare speelt dat je beter naar Afghanistan kan gaan om daar in de rondte te knallen?

CONCLUSIE

Oké, het is dan een tikkeltje gay, en het zit vol met felle kleurtjes, maar toch hebben we twee volle dagen van The Beatles: Rock Band genoten.


MAARTEN

SCORE 82

De Beatles zijn tijdloos, net als deze game

THE BEATLES: ROCK BAND
PS3 / XBOX 360 / WII
HARMONIX / MTV GAMES / EA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW





MAGNACARTA II

STEVEN LUST ER WEL PAP VAN

Je hoeft je niet te schamen als je nog nooit van MagnaCarta hebt gehoord. Het eerste deel verscheen in 2001 op de PC, om vervolgens drie jaar later omgetoverd te worden tot PS2-titel. De onbekende Koreaanse studio Softmax komt nu met een officieel vervolg, dat tot opluchting van Steven geen ene reet met de voorgaande versies te maken heeft.

Als je (net als ik) nog nooit met deze franchise in aanraking bent geweest, hoef je niet bang te zijn overrompeld te worden door verwijzingen naar voorgaande gebeurtenissen. In ware Final Fantasy stijl begint dit tweede deel met een schone lei.
Een verdere vergelijking met Final Fantasy mag best gemaakt worden want MagnaCarta II is een volwaardige JRPG, van de gameplay tot de personages en het verhaal aan toe. Een 'bekende' Koreaanse kunstenaar, Hyung-tae Kim, is verantwoordelijk voor de vormgeving van het typische gezelschap waarmee je op avontuur gaat, met de welbekende Aziatische vaagheid wat betreft vrouwelijke mannen en onthullende outfits.

AANGENAAM VERRAST

Ik ben in enkele recente reviews van JRPG's niet al te enthousiast geweest over dit genre. Mijn verwachtingen wat betreft MagnaCarta II waren dan ook niet echt hooggespannen. Waarschijnlijk mede om die reden wist de game mij aangenaam te verrassen.
Het begint met de presentatie en de graphics. Ook al is MagnaCarta II van Koreaanse makelij, op ware Japanse wijze wordt een verhaal verteld over een prinses op de vlucht in een rijk waar gebieden en personages veelal weirde Frans- en Duitsklinkende namen hebben.
De intro draait op de in-game engine. In dit geval is dat de nieuwste Unreal motor, die gelukkig goed wordt gebruikt.
Ook is de hele game voorzien van aardige voice-acting, waardoor bepaalde statische gesprekscènes net iets minder statisch lijken.

SLICK

Alles ziet er echt heel slick uit en toen ik eenmaal de controle over Juto kreeg, de jonge held die uiteraard aan geheugenverlies lijdt, was mijn interesse gewekt.
Ook al wandel je vervolgens op ouderwetse lineaire wijze door de spelwereld, alwaar je geconfronteerd wordt met welbekende RPG gameplay, de keurige beelden en sfeer maken het geheel absoluut onderhoudend.



TURN-BASED 2.0

De actie is, net zoals de rest van de gameplay, nauwelijks vernieuwend maar qua uitvoering valt er weinig op af te dingen. MagnaCarta II maakt gebruik van een bekende mix van real-time en turn based elementen die we tegenwoordig in de meeste JRPG's tegenkomen. Zo bestaat jouw team uit drie personages, met een keuze uit zes. Je kunt deze personages real-time verplaatsen en bij vijanden positioneren. Eenmaal aangekomen bij hun bestemming kun je in turn based stijl een actie kiezen.
Opvallend is het in 'daschi' verschuiven van het beeld als je tussen personages schakelt, iets waar je wel even aan moet wennen. Eveneens wennen is het inzetten van de Overdrive mode, waarmee je twee van jouw teamgenoten samen een krachtige aanval kan laten uitvoeren. Hierbij speelt timing een belangrijke rol, maar als je dit onderdeel eenmaal onder de knie hebt, wordt de actie een stuk interessanter.



Wind Cutter? Ik heb weleens gehoord van een snijdende wind… Maar dat je wind kan snijden? Daarna zeker in een koekenpannetje even aanbraden, en dan krijg je gebakken lucht…





"BEKENDE KOST MAAR GOED TE VERTEREN."

CONCLUSIE

Soms is het lastig uit te leggen waarom een bepaalde game je aandacht weet vast te houden terwijl andere soortgelijke titels al na een uurtje je console uitvliegen. Maar MagnaCarta II voert het welbekende trucje gewoon keurig uit, en de gelikte graphics maken bekende kost wat betreft verhaal en gameplay een stuk makkelijker te verteren.



STEVEN

SCORE 82

MagnaCarta II is het schoolvoorbeeld van een JRPG. Je kunt er met gemak de verplichte veertig uur gameplay uitslepen en daarnaast is er een gezonde hoeveelheid aan sidequests aanwezig.

MAGNACARTA II
XBOX 360
SOFTMAX / NAMCO BANDAI
1 SPELER
OUT NOW

16



BORDERLA



Iedere dominee of non die ook maar een halve seconde opving van de scheldkanonnades die Maarten en Wouter dagelijks op elkaar loslaten, zou een acute hartverzakking krijgen. Alleen in de wereld van World of Warcraft kunnen de twee baklappen langer dan drie seconden samenwerken zonder elkaar grof en luidkeels te beledigen. Ed wierp hen Borderlands toe, een game die vrij veel weg schijnt te hebben van WoW, in de hoop een paar uurtjes rust te krijgen.

Wouter zag Borderlands ooit wel zitten, vooral vanwege de realistische sci-fi smoel die de game een paar jaar geleden nog had. Maarten kreeg de game echter pas op z'n radar nadat diezelfde smoel totaal verbouwd was en de game een "gestileerde" look kreeg; een stijltje dat hij veel beter trok dan zijn Groningse collega.
Tja, het zal een keer niet zo zijn dat die PU-snotneuzen van mening verschillen! Maar des te beter; kunnen ze Borderlands op de onderzoekstafel klappen en compleet ontleden.
Dus gingen de twee lamzakken aan de co-op, waarna er een zestal boude stellingen gefabriceerd werden.

BORDERLANDS IN HET KORT

In Borderlands verken je met Mordecai, Lilith, Roland of Brick (characters met elk hun eigen skills en talents) een planeet genaamd Pandora, op zoek naar een geheimzinnige Vault waarin waardevolle alien technology te vinden is.
Het verhaal kan je echter meteen weer vergeten; zaak in Borderlands is om al schietend met vele verschillende guns quests af te werken om zo XP te verdienen en up te levellen. Een mix van een beetje RPG en wat MMO-invloeden, met de basis van een first-person shooter.

STELLING 1

Als ik een RPG wil spelen dan pak ik Dragon Age wel, en als ik trek heb in een shooter dan kan ik beter Modern Warfare 2 uit de schappen trekken. Borderlands is bij voorbaat kansloos.

MAARTEN: Tegen al het geweld dat de komende maanden gaat uitkomen, is Borderlands inderdaad zwaar kansloos. De game scoort echter wel wat co-op betreft. Ten eerste is het een mix van twee genres en ten tweede kun je dit spel samen met wat vrienden spelen, zelfs in splitscreen. Met een beetje TV is dit echt heel tof. Wouter en ik hebben ons in ieder geval vermaakt!
WOUTER: Nou, zoveel lol heb ik ook weer niet gehad hoor, Blonkie. Ik bedoel, Dragon Age speel je voor het epische verhaal en de emotie, MW2 voor de spanning en Borderlands… gewoon voor lol met een maat. En niet eens enorm dikke lol, gewoon lichtelijke pret. Dus ja, de game is in deze periode best wel kansloos, inderdaad.

STELLING 2

Borderlands leunt zwaar op World of Warcraft, en dat is goed.

WOUTER: Het lijkt of Borderlands heel hard z'n best doet om een MMO te zijn, met z'n duels, instances en battlegrounds, en als je een MMO wilt zijn dan moet je op WoW lijken. Maar het ís uiteindelijk toch echt geen MMO dus zijn quests waarin je vijftig beesten moet afmaken al snel fucking saai… Tenzij je het met zo'n knakker als Maarten doet, die nog geen drie seconden z'n smoel kan houden.
MAARTEN: Het lijkt in veel opzichten op WoW (zie kader onder), maar daardoor komen ook meteen veel tekortkomingen aan het licht. Ook al is Borderlands een console game, het kan niet in de schaduw staan van Blizzard's meesterwerk.



STELLING 3

Er zitten zeker weten duizenden guns in Borderlands en dat is vetjes!

MAARTEN: Om eerlijk te zijn heb ik dat niet gemerkt. Er zitten er inderdaad veel in, maar de honderdduizenden guns waar ze het over hadden… dat voegt wat mij betreft heel weinig toe, aangezien ze allemaal hetzelfde werken.
WOUTER: Wat lul jij nou? Ze werken allemaal hetzelfde!? Een shotgun is toch totaal anders dan een sniperrifle? Bovendien hebben sommige guns extra effecten zoals zuur- of vuurschade en maken dingen zoals de tijd die je nodig hebt om te herladen, scopes en het aantal kogels in je magazijnen ook heel veel verschil. Je weet zelf hoe vaak we pistooltjes hebben zitten vergelijken, enzo. Maar dat er honderdduizenden in die game zitten? Fuck no! Misschien dat het er een paar honderd zijn, maar als je ziet dat als je drie keer dezelfde baas verslaat, je elke keer dezelfde guns als loot krijgt, dan kan je mij niet wijsmaken dat er duizenden schietijzers zijn.

SPIEKEN BIJ BLIZZARD

Het team van Gearbox geeft het zelf toe: Borderlands moet een mix zijn tussen Halo en World of Warcraft. En vooral naar de laatste titel is extreem goed gekeken.

Een paar punten die je praktisch hetzelfde in de titel van Blizzard tegenkomt:

- De verdeling van items met kleuren: common quality, rare en epic.

ANDS

STELLING 4

De nieuwe stijl van Borderlands is veel dikker dan de oude, ouwe.

MAARTEN: Ik vind het stijltje heerlijk! Die getekende lijn is dan misschien niet zo briljant als de uitvinding van het wiel, maar toch oogt het best aardig, wat vriendelijker vooral, maar volgens mij ben ik de enige ter wereld die er zo over denkt…
WOUTER: Ik denk er in ieder geval niet zo over! Sterker nog; ik vind Borderlands fucking lelijk, net zoals ik het stijltje van de laatste Prince of Persia maar niets vond en Crackdown ook op mijn shortlist van grafisch minst aantrekkelijke games staat. De Red Faction Guerrilla-achtige look die Borderlands drie jaar geleden nog had, vond ik veeeeeel beter.

STELLING 5

Het verhaal van Borderlands is zo ruk als seks met een hoer op een afwerkplek.

WOUTER: Ze hebben er een of ander wijf ingestopt die linksboven in je HUD af en toe wat blèrt waardoor er een soort van consistentie tussen de totaal los van elkaar staande quests moet komen, maar dat kan nauwelijks een verhaal genoemd worden. Sterker nog; dit zat niet in de preview-versie van de game, dus ze hebben het er later nog effe bij gesmeten. Gearbox vond het verhaal blijkbaar niet heel belangrijk in deze game, wat mij betreft een enorm zwaktebod.
MAARTEN: Als ik heel eerlijk ben, werd ik vrij verdrietig van het verhaal, if any. Ik begreep er geen bal van. Ik weet alleen dat ik de quests wel vrij simpel vind. Kill tien beesten hier, verzamel drie objecten daar. Niet echt een boeiend verhaal, of wel dan?



(Door: alve15)
Toen Wall-E deze dame voor het eerst zag kreeg hij meteen een harde schijf.

"IK VIND BORDERLANDS FUCKING LELIJK!"





"IK VIND HET STIJLTJE HEERLIJK!"



(Door: stravagante)
Heb je zo veel wapens en dan vergeet je nog om even het licht uit te schieten.



(Door: Brat)
Rondvliegende kogels schrikt ze niet af.
Het geluid van kokend water, dat veroorzaakt paniek!

STELLING 6

Als je Borderlands niet in co-op speelt, kan je het beter niet spelen.

MAARTEN: Zekersteweten. De omgevingen in Borderlands zijn best grauw en uitgerekt. Misschien zelfs een beetje saai. Het feit dat je daar in je uppie rondbanjert, is behoorlijk boring. Met z'n tweeën is het een stuk leuker. Beetje lullen, beetje schieten, beetje loot scoren, questje completen hier, baasje mollen daar. Vermakelijk spul, maar dan wel in split-screen co-op!
WOUTER: Ja, heus vermakelijk, maar zelfs in co-op zie ik weinig mensen het geduld opbrengen om de levelcap van 50 te halen. Te weinig diepte in zowel verhaal als omgevingen en customization zorgen ervoor dat Borderlands een beetje Boringlands is. Zucht, waren ze maar bij de oude stijl gebleven…

CONCLUSIE

Borderlands is een oppervlakkige game die heel leuk is om een paar avonden samen met een maat te spelen. Aan het idee van Gearbox mankeert ook niets, maar gezien het eindproduct hebben ze teveel concessies moeten doen om het draaiend te krijgen voor de Xbox 360 en de PS3. Wat overgebleven is, is een vrij simpele, grauwe shooter met een grote open wereld die net iets te weinig weet te boeien.



MAARTEN EN WOUTER

SCORE 75

Als je na veertig uur de eindstreep niet hebt gehaald, dan doe je wat verkeerd.

BORDERLANDS
XBOX 360 / PS3 / PC
GEARBOX / 2K GAMES
AANTAL SPELERS: 1 - 4
OUT NOW

16



Zelfs de kleuren zijn overgenomen: wit, groen, blauw en paars!
- Het idee en de indeling van de drie verschillende talent trees per soort character is zoooo WoW!
- Het verkrijgen van talent points als je een level-up gaat. Bij level tien krijg je zelfs een achievement: Ding! Net als in WoW.
- De kleurenindeling naar moeilijkheidsgraad van de quests zijn identiek aan die van WoW!

KINGDOM HEARTS 358/2

Kingdom Hearts is een fraaie serie sprookjesachtige avonturen waarin de werelden van Disney en Final Fantasy door elkaar lopen alsof het niets is. Mensen die goede herinneringen aan de twee hoofdgames in de serie bewaren, zouden dit nieuwe deel voor de Nintendo DS - ondanks de nogal gekke titel - zeker moeten checken, meent Jurjen.

KHDS (zo noem ik de game hier voor het gemak maar even) speelt in de tijd tussen de twee hoofddelen van Kingdom Hearts, waarin de hoofdpersoon ligt te slapen en ondertussen twijfelt aan zijn bestaan.
Nee, het is geen oppervlakkige kost, dat verhaal van KHDS, en voor mensen die niet bekend zijn met de andere delen zal het moeilijk te volgen zijn.
Dus weet waar je aan begint.



FANTASTISCH VERTELD

Hoe vreemd het verhaal ook is, het wordt fantastisch verteld, veelal middels fraai in beeld gebrachte dialogen.
De dramatische lichaamstaal van de personages, de nauwgezette timing van hun woorden en de emotionerende muziek zorgen dikwijls voor een brok in de keel, of je nu wel of niet begrijpt waar al die in zwart gehulde figuren met een zwak voor piekvormige permanentjes het precies over hebben.
Het spel is onderverdeeld in dagen die elk toegang geven tot verplichte of optionele missies, die meestal van je verlangen dat je bepaalde vijanden verslaat of voorwerpen verzamelt.
Elke dag eindigt met een stukje verhaal en toegang tot de volgende dag, soms ook tot een volgende wereld. Aangezien de kans bestaat dat je in de volgende wereld dan eindelijk dat aapje van Alladin zal ontmoeten, heb je altijd wel zin om verder te gaan en te zien wat de volgende dag zal brengen.

KNOKKEN

Wat je zoal doet tijdens zo'n missie? Knokken!
Je zwaait woest met je grote sleutelzwaard om vijanden door de lucht te meppen, springt er achteraan om nog een paar klappen na te geven en richt je alweer op de volgende vijand. Met een vleugje magie breng je je combo's op smaak.
Dit alles met ruggensteun van de partner die je aan het begin van vrijwel elke missie krijgt toegewezen.
Helaas geeft de sterke nadruk op wild knokwerk het spel een onnodig oppervlakkig karakter dat botst met de emotionele omlijsting. Hierdoor ontaardt het spelen op den duur in een zekere eentonigheid die de aandacht doet verzwakken en er op een gegeven moment toe leidt dat het drukken op de knoppen vrijwel gedachteloos verloopt.
Ook jammer dat de delen van werelden die je niet moet bezoeken zijn afgesloten. Dit garandeert weliswaar een zekere stroomlijning van je spelervaring, het doet ook af aan het avontuurlijke gevoel je eigen weg te vinden.

JURJEN ZWAAIT WOEST MET ZIJN SLEUTELZWAARD





OPWAARDEERSYSTEEM

Gelukkig speelt op de achtergrond van het wilde knokwerk een prima werkend en interessant opwaardeersysteem dat je levels, magie, eigenschappen, wapens en voorwerpen in vakjes laat schikken om kracht en kunstjes van je personage te bepalen. Dit systeem garandeert een welkome diepere grond voor de actie aan het oppervlak.
Daarbij doen de graphics ook erg hun best je bij de les en in het spel te houden, want dit is absoluut één van de fraaiste 3D-games die je op je DS kunt spelen.
Qua impact doen de beelden niet onder voor die van de twee hoofddelen die op de PS2 verschenen.
Dus als je goede herinneringen aan die games bewaart, moet je KHDS zeker eens checken.

> "EEN VAN DE FRAAISTE 3D-GAMES DIE JE OP JE DS KUNT SPELEN."





DISNEYLAND ZONDER WACHTRIJEN

Liefhebbers van Disney kunnen in dit avontuur hun lol weer op, want het spel grossiert net zo royaal als de voorgangers in omgevingen en personages uit de beste films van Disney. Je knokt je door Alice's Wonderland, vervolgt vliegend je weg door het Neverland van Peter Pan, huppelt vervolgens door het kasteel van Belle en het Beest, en ontmoet ondertussen figuren als Mickey Mouse, Hercules en Abu van Aladdin. Het is alsof je een dagje Disneyland doet, maar dan zonder de wachtrijen.

CONCLUSIE

Kingdom Hearts is aan de oppervlakte een aardig knokspel dat gelukkig wordt gesteund door een prima werkend en best wel diepgaand opwaardeersysteem. Tel daarbij de oogstrelende graphics, kundig vertelde verhaaltjes, heerlijke muziek en natuurlijk de alomtegenwoordigheid van het Disney-universum, en we mogen toch wel spreken van een mooi nieuw deel in een fraaie serie.



JURJEN

SCORE **80**

Na twintig uur heeft het slotakkoord geslagen, en blijf je met natte ogen en droge mond achter. Vervolgens kun je nog wat stoeien met de Mission mode, maar die valt naast het hoofdavontuur toch wel een beetje in het niet.

KINGDOM HEARTS 358/2
DS
SQUARE ENIX
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2: FUSION

WOUTER KRIJGT TE WEINIG

Volgens Wouter zijn comics ook best geschikt voor 'grote mensen'. Maar het feit dat hij volwassenen 'grote mensen' noemt en de manier waarop hij pirouettes draaide en koprollen maakte van plezier toen Marvel Ultimate Alliance 2 op de redactie binnenkwam, zorgden ervoor dat deze stelling niet heel overtuigend overkwam.

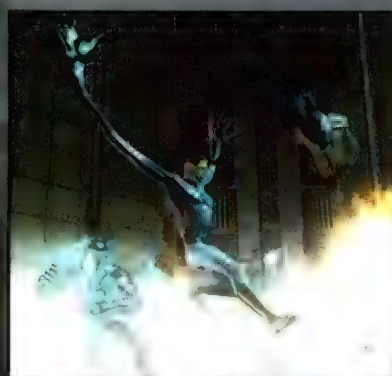


Natuurlijk zijn comics ook bedoel voor mensen die langer dan een decennium haar op hun noten hebben groeien, alleen weten ze dat (nog) niet. Boekies zoals Alias, Preacher en de latere delen van Daredevil zijn volwassen verhalen die met emotie en gevoel voor diepgang geschreven zijn.
Natuurlijk is het logisch dat de gemiddelde achttien plusser er niet van uitgaat dat de avonturen van een dude in blauw-wit-rood pak met een fancy schild heel serieus zijn, een gedachte die door de prietverhaaltjes in vele Marvel-games alleen maar versterkt wordt.

Zelfs een van de betere games uit de Marvel stal, de eerste Ultimate Alliance, had een verhaal dat niets anders was dan clichématige onzin uit slecht gelipsyncte superheld en -schurk monden. Vicarious Visions, dat Ultimate Alliance van Raven Software heeft overgenomen, heeft dát in ieder geval een stuk beter gedaan.

IRON MAN VS. CAP AMERICA

Het verhaal van MUA 2 (Marvel Ultimate Alliance 2) is gebaseerd op de comicreeks Civil War, waarin een wet die bepaalt dat iedereen met superkrachten zich moet registreren, voor heel wat ophef in het Marvel-universum zorgt. Voorstanders en tegenstanders krijgen mot met elkaar en in de game heeft dit een hele interessante keuze tot gevolg: ben je een rebel of registreer je je braaf?
Het komt erop neer dat je voor de rebel Cap America kiest of voor Iron Man, de geregistreerde, wat invloed heeft op welke eindbazen je krijgt en de loop van het verhaal. Een zeer goede reden voor een twee run.
Er zijn meer verbeteringen ten opzichte van MUA 1, zoals de metertjes die aangeven hoe je achievements/trophies vorderen en natuurlijk de fusion-powers. Die zien er soms echt vet uit, vooral als Thor/Storm loos gaat samen met Gambit of The Human Torch, wat een vurige of een paars oplichtende tornado tot gevolg heeft.


In z'n vrije tijd is hij keeper bij Marvel United.

> "WAAR DE FUCK ZIJN DR. STRANGE, MOON KNIGHT OF SILVER SURFER?"

Helaas valt de hoeveelheid van en variatie in fusion-powers nogal tegen, want in feite zijn er maar iets van zeven of acht basissoorten die er allemaal net even een tikje anders uitzien. En als we het dan toch over aantallen hebben...

HOE ULTIEM KAN ZO'N ALLIANTIE ZIJN?

Had je in de eerste Marvel alliantie zonder DLC ruwweg een stuk of vijftig superhelden, nu moet je het doen met een rooster van amper twintig superdudes en megachicks. Waar de fuck zijn Black Panther, Dr. Strange, Moon Knight of Silver Surfer? Ben ik dan zo'n mafkees dat ik van een deel 2 op z'n minst alle helden uit het eerste deel verwacht PLUS nog een paar?

Het gebrek is zelfs tergend want je krijgt er echt maar om de twee missies een extra popske bij en langzamerhand kom je tot het besef dat je het met die paar silhouetjes die je aan het begin in het team selection screen ziet staan, de hele game moet doen! Moeten we dan straks weer allemaal extra helden kopen in DLC-pakketjes, terwijl die modderfokker van een chief Kotick van Activision in z'n handen zit te wrijven omdat hij weer een paar Yankee Bucks uit onze portemonnees weet te trekken?

ULTIMATE CO-OP

Ondanks dat ik verre van knetterenthousiast ben over MUA 2, moet ik wel even de kanttekening maken dat het een ideale co-op-chillen-met-je-maten-game is. Ik heb met Jeroen lekker onderuit gezakt urenlang zorgeloos zitten rammen, zonder dat we ook maar één hersencelletje teveel verspilden aan moeilijke puzzels of ingewikkelde skill-trees. Een prima staat van lichte hersenprikkelingen terwijl je op het randje van slaap hangt.




Iceman werkt het liefst in z'n eentje. Hij wordt dan ook wel Solero genoemd. En net als veel andere superhelden heeft ook hij een alter ego: Cor Netto.

CONCLUSIE

Ik vind het veel kleinere aantal speelbare characters een grote domper op de Ultimate Alliance lol. Tot overmaat van ramp is het RPG-aspect van MUA 2 ook nog wat versimpeld! Gelukkig maken de fusion-powers, lekkere unlockables, het betere verhaal en de opgepoetste graphics (hoewel die nog steeds verre van oogverblindend zijn) veel goed, maar lang niet alles. Een klein excelsiortje dan maar...


WOUTER

SCORE 72

Je speelt hem in een dikke tien uur uit, maar als je alle unlockables en achievements wilt halen, verdubbel die shit dan maar!

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2: FUSION
XBOX 360 / PS3 / DS / PSP / PS2 / Wii
VICARIOUS VISIONS / ACTIVISION
SPELERS: 1 - 4
OUT NOW
12



NBA 2K10

EA heeft zo'n beetje overal de macht gegrepen in sportland. Madden, FIFA, NHL, Tiger Woods... Behalve op één gebied: b-ball. En, vertel eens JJ? Blijft 2K Games koning met NBA 2K10?



Eigenlijk kon 2K Games maar op één manier z'n leidende positie in basketballand kwijtraken, en dat was als ze de puike gameplay van hun vorige delen overboord zouden kieperen en met 2K10 een geheel nieuwe game zouden maken.
Maar wees gerust; 2K10 is weer een ouderwets goede game geworden.

NOG MEER BASKETBAL

Grafisch heeft men duizenden nieuwe animaties gemotion captured die voor het overgrote deel in het spel zijn verwerkt, en die de spelers nog soepeler laten bewegen. Ook zie je beduidend beter het verschil van speelstijl tussen bijvoorbeeld een Kobe Bryant en Francisco Elson; het spel zit vol signature-moves. Jammer alleen dat die animaties soms schokkerig aan elkaar zitten. Hopelijk is dat in de winkelversie verbeterd.
Ook de besturing die de bekende combi biedt van knoppen en analoge stick, zorgt voor diepgaande actie. Nieuw is dat je door de analoge stick en de trigger te combineren, skill- en powermoves kunt maken.
Ook is het sprinten aangepakt (online killing) doordat spelers uitgeput kunnen raken. Dit maakt NBA 2K10 nog meer basketbal dan het al was.

MY PLAYER

NBA 2K10 kent twee echt grote vernieuwingen.
Allereerst is daar My Player. In deze mode kun je, vergelijkbaar met Virtual Pro in FIFA 10, jezelf creëren in het spel, en, RPG-style, beter worden. Het grote verschil met Virtual Pro is dat je in My Player alleen jezelf bestuurt. En dat is tricky, omdat je normaliter gefocust bent op vijf spelers. Nu kijk je echter alleen naar jezelf en dien je allerlei opdrachten goed uit te voeren, zoals man-to-man verdedigen, blokjes zetten, rebounden, etc. Echt een mode voor de kenner dus.



Hij oefende vroeger al met nasiballen.

LIVE

De tweede vernieuwing is NBA Live (hilarische naam). NBA Live zorgt er voor dat je voortdurend op de hoogte bent van de stand van zaken in de NBA. Zo zie je in plaats van een normaal startmenu, vooral overzichten van wedstrijden die in de NBA zijn gespeeld. En je kunt zo instappen als je wilt. Ook houden commentatoren de NBA bij en melden ze blessures of bepaalde clashes die er die week zijn geweest.
Dit geeft je meer dan ooit het gevoel deel uit te maken van de NBA, en dat is waarom je een NBA-game in huis haalt, toch?

CONCLUSIE

Het moet wel heel raar lopen als 2K Games met de 10-versie van NBA 2K niet netjes op de troon blijft zitten.



JJ

SCORE 90

Speelbaar tot het volgende seizoen begint.

NBA 2K10
PS3 / XBOX 360
2K SPORTS / 2K GAMES
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

3



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SMASH-UP!

De kans dat er op de Wii nog een nieuw deel komt in de Smash Bros.-serie is gering. Jurjen bekeek of Ubisoft's TMNT Smash-Up eventueel een alternatief zou kunnen zijn, want dat woordje Smash is niet voor niets in de titel gezet.

De ontwikkeling van Smash-Up is grotendeels verzorgd door mensen die ook aan Super Smash Bros. Brawl hebben gewerkt, en dat is te merken.
Van de 2D-gameplay met twee aanvalsknoppen tot de dynamische levels waarin van alles instort en verandert, van de galmende commentaarstem tot de Mission mode waarin opdrachtgestuwde vechtlevels worden afgewisseld met bonusuitdagingen... de geest van Smash Bros. is alom aanwezig.



De ontwikkelaars hebben qua ingame graphics en besturing geen half werk geleverd, want op die gebieden doet het spel in ieder geval niet onder voor Nintendo's paradepaardje. En er zijn ook vernieuwingen op de formule doorgevoerd.

ORDINAIRE ENERGIEBALK

Grootste vernieuwing is het energiesysteem. Dit keer niet dat leuke percentagesysteem waar Smash Bros mee groot is geworden, maar een ordinaire energiebalk. Je weet wel, zo eentje die je lineair leeg moet beuken om je vijand te laten bezwijken.
Wat mij betreft past dit minder goed in de Smash-formule, alleen al omdat het minder mogelijkheden biedt om in een verliezende positie het tij te keren. Dat je nu ook de afstandsbediening op beeld kunt richten om iets te activeren, daar ben ik ook geen fan van.
Maar er zijn ook leuke vernieuwingen, hoor. De mogelijkheden om jezelf vanaf een slingerpaal of muur richting vijand te lanceren, bijvoorbeeld. En dat level op die trein is sowieso te gek.

VERGELIJKING

Op zich is Smash-Up geen verkeerd spelletje, maar trekken we de vergelijking met Smash Bros. door, dan vallen toch vooral de gebreken op. Allereerst zijn de filmpjes en personages minder aansprekend. De Turtles lijken allemaal sterk op elkaar en zijn duidelijk gebaseerd op de laatste CGI-films, dus niet op de originele tekenfilms of strips waar de schildpadninja's hun roem mee vergaarden. De introfilmpjes sluiten niet aan bij die stijl, aangezien ze bestaan uit stilstaande zwart-wit beelden die aan een ouderwetse krantenstrip doen denken. Was dat een artistieke keuze, of bedoeld om de kosten te drukken?
Er is sowieso flink bespaard op aantallen personages, achtergronden en muziekjes, want je krijgt van alles nog niet de helft van de aantallen die Smash Bros leverde.

CONCLUSIE

Door het woordje Smash in de titel en overduidelijke overeenkomsten met Super Smash Bros. Brawl, ontkom je moeilijk aan een vergelijking met dat meesterwerkje. En ironisch genoeg rijdt dit Turtle-spel zichzelf dan toch in de soep, hoewel het als opzichzelfstaand spel best behoorlijk presteert. Vooruit dan, een voldoende voor de moeite.



JURJEN

SCORE 60

Bezit je een paar Turtle-minnende vrienden, dan kun je hier weken mee aan de slag.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SMASH-UP!
Wii
GAME ARTS / UBISOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

12



DISSIDIA FINAL FANTASY

In Japanse bladen zag Jeroen steeds weer nieuwe screens van Dissidia Final Fantasy langskomen en zijn interesse was oprecht gewekt. Een fightinggame met Final Fantasy personages in de hoofdrol, dat kon toch niets anders dan een regelrechte topper worden?

Jongens, dit zuigt apenballen! Werkelijk waar; deze shit is volgens mij verzonnen door een demente Japanse zwerver met een alcoholverslaving en een oogafwijking. Op papier ziet Dissidia Final Fantasy er veelbelovend uit natuurlijk. Flikker een zooitje bekende Final Fantasy figuren op een schijfje en laat ze het opnemen tegen de grootste badguys die ooit in de Final Fantasy games hebben rondgelopen. Maak er een fightinggame van en je kunt er donder op zeggen dat iedere Final Fantasy nerd die shit blind koopt.


Jeroen heeft gelijk; Dissidia heeft verdomd weinig om het lijf.

Marketingtechnisch niets op aan te merken dus. Alleen moet je dan tevens zorgen voor een goede uitvoering en het project niet overlaten aan een paar zwakbegaafde stagiaires...

BUTTONBASH GALORE

Dissidia rammelt aan alle kanten. Daar waar de gemiddelde fighter een strak uitgewerkte movelist heeft en de balans zo in elkaar steekt dat bijna iedere exploit teniet kan worden gedaan, daar is het in Dissidia een kwestie van hersenloos knoppen rammen. Er is totaal geen diepgang aanwezig. Geen logica ook, want het is de ene keer een kwestie van rammen tot je een ons weegt, terwijl je het daaropvolgende gevecht binnen drie seconden beslist. Raadselachtige shit! Naast het wezenloze geram op de knoppen ben je ook nog eens in een constant gevecht verwikkeld met een camera die totaal de weg kwijt lijkt te zijn. Echt, ik heb wel eens rampzalige producties gezien maar dit slaat werkelijk als een slappe lul op warme buffelstront! Het is voor Square Enix te hopen dat deze game inderdaad door een paar stagiaires in elkaar gedraaid is, want anders kunnen ze wat mij betreft een heel developmentteam de zak geven. Ongelooflijk!

GEPROBEERD

En ik heb het geprobeerd hè; ik ben die game blijven spelen in de hoop dat de "wow factor" mij uiteindelijk toch nog zou pakken, of dat ik misschien na verloop van tijd ineens iets snapte dat ik in eerste instantie niet begreep. Nou, ik kan jullie zeggen: er is geen kwartje gevallen, en die wow factor komt ook niet. Dit is een rampzalige game waar zelfs de grootste Final Fantasy nerd bij uit de buurt moet blijven.



CONCLUSIE

Dissidia Final Fantasy is een van de slechtste fightinggames ooit gemaakt!


JEROEN

SCORE 45

Bekijk hoogstens de voor- en achterkant van het hoesje in de winkel en leg 'm daarna snel weer terug.

DISSIDIA FINAL FANTASY
PSP
SQUARE ENIX / ATOLL SOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12



DEAD SPACE EXTRACTION

Een on-rails shooter is een nogal beperkt type game, maar toch is Jurjen bijzonder gecharmeerd van de nieuwste sensatie in dit genre: Dead Space Extraction!

Vergeet on-rails shooters als House of the Dead en Resident Evil Chronicles. Doorgefokte schietkramen zijn het. Dead Space Extraction is de hele Tilburgse kermis. Om te beginnen ziet Extraction er fantastisch uit. Ik speelde 'm op dezelfde grote plasma als waarop ik begin dit jaar mijn PS3-exemplaar van de eerste Dead Space speelde, en ondanks de lagere resolutie en schaarsere polygonen maakte de game dezelfde overweldigende indruk, met al die prachtige, diepe kleuren, onheilspellende lichteffecten en uiterst gedetailleerde omgevingen. Nu zijn graphics natuurlijk niet altijd zaligmakend, maar wél als de game je het gevoel wil geven diep in een sci-fi-horrorfilm-achtige nachtmerrie verzeild te zijn geraakt.



BEPERKINGEN

On-rails shooters hebben grote beperkingen, namelijk dat je niet zelf je weg kunt kiezen en dat je meestal weinig meer doet dan richten en schieten. Die beperkingen gaan deels ook op voor Extraction. Je blikveld wordt automatisch (en een beetje schokkerig) door de nauwe ruimteschipgangen bewogen, waarbij je met de afstandsbediening het vizier richt om groteske monsters aan flarden te schieten. Het grote verschil met andere onrails games is dat de nadruk niet zozeer ligt op de schietpartijen maar op de sfeer, het achtergrondverhaal en de meebewegende mensen in je omgeving. Bovendien zijn de schietpartijen door toevoeging van je vertragende stasis, telekinetische krachten, uitstekend werkende Wii-besturing, interessante wapens, gewichtsloze toestanden en monsters die amputatie van hun ledematen vereisen, sowieso heerlijk gevarieerd en veeleisend.

GEVANGEN

Het on-rails-aspect blijkt ook voordelen met zich mee te brengen. Je zit als het ware in het tempo van het spel gevangen, wordt met een warme hand in je rug door het verhaal geduwd, waarbij de maker constant de regie houdt over je beleving van deze helse trip. Zo wordt bijvoorbeeld voorkomen dat je je blik afwendt en tegen een muur gaat lopen als er een klein monster voorbij schiet of die lekkere geile Engelse chick je iets intiems vertelt. Je blijft constant bij de les en in de beklemmend greep van het spel dat ook door de gekmakende geluidseffecten en zenuwslopende muziek je de adem aanhoudend beneemt. Dat het in Extraction ontbreekt aan mogelijkheden je eigen plan te trekken en het daardoor vaak meer een film is dan een spel, blijkt verrassend genoeg juist de grote kracht van deze titel.

CONCLUSIE

Denk aan Aliens, denk aan Cloverfield, denk aan Hellraiser, denk aan een acht uur durende, interactieve en kundig geregisseerde achtbaanrit door de helse sferen van deze films, en je weet wat je kunt verwachten.


JURJEN

SCORE 90

De nachtmerrie duurt acht uur (godzijdank niet veel langer, zeiden mijn gesloopte zenuwen), maar daarna zijn er nog de hogere moeilijkheidsniveaus en Challenge modes, en vergeet ook niet de uitstekende co-op mode eens te proberen.

DEAD SPACE EXTRACTION
Wii
EUROCOM / VISCERAL GAMES / EA
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
18



ACADEMY OF CHAMPIONS

Jeugdige fans van Harry Potter, Pokémon en voetbal opgelet, want Jurjen speelde een spelletje waarin elementen uit deze drie fenomenen op een interessante manier samenkomen. Hoewel dit spelletje vooral voor de jeugd lijkt bedoeld, is het de niet meer zo jeugdige Jurjen ook goed bevallen.

De vergelijking met Harry Potter dringt zich op zodra je de Academy binnenwandelt. Je bent een balkunstenaar met bijzondere talenten, er zijn verschillende kliekjes leerlingen die elkaar niet uit kunnen staan, en naast de 'goede' leraar Pelé (een voetbalheld uit de tijd dat Ed nog lang haar had) zijn er ook leraren die minder goede bedoelingen met je hebben.
De voetbalactie bestaat uit minigame-achtige trainingen en heuse wedstrijden die je volgens de structuur van een kalender voor je kiezen krijgt, onderbroken door praatjes met andere leerlingen en mogelijkheden om verdiende ervaringspunten over je spelers te verdelen en nieuwe spelers te rekruteren.

STERKERE SPELERS

Die rekruteringsmogelijkheden zijn verantwoordelijk voor het Pokémon-gevoel. Want hoe dierbaar je eerste teamgenoten je ook zijn, helemaal als je ze maximaal hebt opgewaardeerd met zuurverdiende ervaringspunten, uiteindelijk wil je ze toch vervangen door de sterkere spelers die in de loop van het spel beschikbaar komen.
Dat je team van vijf spelers gaandeweg steeds sterker wordt, zet natuurlijk ook zijn stempel op de gameplay.
Als je vindt dat je poppetjes aanvankelijk niet hard genoeg lopen of te zacht schieten, dan moet je dus vooral verder spelen, want je kunt ze op alle vlakken verbeteren.


Die konijntjes spelen bij Rabbit Wien.

EVENWICHT

Je had het vast al geraden, maar de voetbalactie is niet realistisch. Er zijn bijvoorbeeld special moves die je speler in een wervelwind veranderen, en soms trappen Rabbids, Altaïr, een Perzische prins, Sam Fisher en andere Ubisoft-figuren ook gezellig een balletje mee.
De special moves en acties die je vrijspeelt zijn altijd wel bruikbaar, maar gelukkig nooit zo krachtig of onstuitbaar dat ze de tegenstander hulpeloos in zijn hempje zetten.
Minpuntjes vind ik de vele laadschermen en de net zo overbodige toevoeging van MotionPlus- en Balance Board-functies (beide mag je negeren) maar verder lijkt over elk onderdeel goed nagedacht.
Er is vast lang getest en geschaafd om alles zo mooi met elkaar in evenwicht te krijgen, en het resultaat is er dan ook naar! ✪

CONCLUSIE

Het is voetbal maar dan anders, en ik kon me er wel in vinden. Door de RPG-achtige structuur en mogelijkheden je team steeds sterker te maken, is dit volgens mij ook de eerste voetbalgame die in je eentje lang leuk blijft!

JURJEN — SCORE **78**

Met het verhaal ben je wel tien uur bezig, en natuurlijk is voetbal altijd leuk voor een potje tegen een tweede speler.

ACADEMY OF CHAMPIONS
Wii
UBISOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

PLAYSTATION 3

KATAMARI FOREVER

Het is weer een zooitje in het heelal, met een robot-versie van de King Of All Cosmos die voor de nodige chaos zorgt. Gewapend met Japanse riedeltjes, nieuwe cel-shaded graphics, en een Katamari probeerde Steven de orde te herstellen.

De ontwikkeling van downloadable games heeft mijn kijk op alle actuele releases wel enigszins veranderd. Er verschijnen tegenwoordig zulke indrukwekkende games exclusief op de online netwerken van de PS3 en 360, ik noem een WipeOut HD en Shadow Complex, dat bepaalde full box games een beetje in een slecht daglicht komen te staan.
Niets ten nadele van simpele games hoor, niet alles hoeft triple A, revolutionair of van blockbuster kwaliteit te zijn om een traditionele release te verdienen, maar na het spelen van meerdere Katamari delen moet ik simpelweg wel erg mijn best doen om iets nieuws te vinden in Katamari Forever.


Het is rood en wijst je de weg? Een TomTomaat.

ABSURD

Hardcore fans van de King Of All Cosmos zullen mij een dergelijke uitspraak niet in dank afnemen, want ja, er zitten nieuwe elementen in, en ja, de game is nog steeds leuk. Met name nieuwkomers wacht een aangename en complete ervaring. Veel oude bekende levels zijn nieuw leven ingeblazen en worden vergezeld door nieuwe werelden.
De spil is nog altijd om met een bal over spullen heen te rollen en zo de bal groter te maken, om vervolgens steeds grotere spullen op te kunnen pikken. Het wordt redelijk absurd na verloop van tijd, met mensen, dieren en gebouwen die aan jouw Katamari ten onder gaan.
Nieuw is de mogelijkheid om te springen door met de controller een korte vertikale beweging te maken, hetgeen een subtiele maar toch merkbare invloed op de gameplay heeft.
De opvallendste feature van Katamari Forever is echter het gebruik van cel-shaded graphics. Er zijn verschillende shader opties en ook een classic graphics mode, maar de cel-shaded graphics passen zo goed bij Katamari dat ik niet meer terug heb gekeken.

BEKENDE KOST

De besturing kent nog altijd een korte leercurve voor beginnende spelers, omdat je met de twee analoge knuppels tegelijk te werk moet gaan om de Katamari te duwen en te draaien, maar als je dit eenmaal gewend bent, is het erg leuk om ondersteund door een bizar verhaal en chaotische deuntjes de vele levels te doorlopen.
Echter, zoals ik al zei, de serie blijft nu al een flinke tijd onveranderd waardoor het voor mij wel erg bekende kost begint te worden. Ik kan Katamari Forever dan ook met name aanraden aan nieuwkomers of spelers die ooit een deeltje hebben gespeeld en nog steeds interesse hebben. ✪

CONCLUSIE

Als je nagenoeg ieder deel hebt gespeeld, moet je wel beseffen dat je met Katamari Forever tekent voor meer van hetzelfde.

STEVEN — SCORE **79**

De afwezigheid van een online mode en de ietwat onhandige co-op mode, maken van Katamari Forever vooral een singleplayer aangelegenheid. En omdat je levels meerdere malen zult herspelen, blijft die redelijk lang leuk.

KATAMARI FOREVER
PLAYSTATION 3
NAMCO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

RED FACTION: GUERRILLA

Over de console-versie van Red Faction: Guerrilla was Jan al erg tevreden maar van de PC-versie werd hij bijkans nog vrolijker.

Het begint inmiddels een standaardriedeltje te worden: bij grote multiplatform releases komt de PC-versie meestal een half jaar later. Je zou daar spontaan chagrijnig van kunnen worden maar ik denk dat PC-gamers blij mogen zijn met iedere grote game die überhaupt onder Windows wappert.
Ik heb het al vaker gezegd en ik zeg het nog maar een keer: als grote groepen gamers systematisch doorgaan met kopiëren, spelen we over drie jaar alleen nog maar WoW op de PC.

OOGJES DICHT

Gelukkig draagt THQ de PC (nog) een warm hart toe en brengt men Red Faction: Guerrilla (RF:G) naar de PC, en hoe! Waren de meningen over de PC-versie van Saints Row 2 (van dezelfde ontwikkelaar) nog verdeeld, van RF:G zal iedere PC gamer helemaal blij worden, mits ze een stevige configuratie aan boord hebben.
Om te beginnen zijn de graphics op de PC aanzienlijk verbeterd. Nieuwe lichteffecten zorgen ervoor dat zonlicht, schaduwen en explosies veel voller en realistischer in beeld komen. Overall kan je stellen dat de atmosfeer op Mars overtuigender is geworden. De planeet is best wel kaal, maar details als kleine zandstormpjes, dwarrelend vuil, enorm fel licht zodat je bijna je oogjes dicht moet knijpen… ja, daar word ik dus erg vrolijk van.



HEEL VEEL OP ÉÉN SCHIJFJE

Waar mijn humeur ook zonnig van werd, is het feit dat de PC-versie uitgebracht wordt met alle nieuwe DLC die tot nu beschikbaar is. Dat betekent dus de Demons of the Badlands content, de tweede DLC die nog voor de console moet uitkomen, de zes multiplayer maps uit de Wrecking Crew mode plus twee exclusieve multiplayer maps. Dat is heel veel destructieve fun die hier op een schijfje is gepropt.
Want laten we wel wezen; RF:G is natuurlijk een van de leukste games van het jaar. Ik weet dat iedereen zijn vizier op Modern WarFare 2, Assassin's Creed II, Uncharted 2 en Forza 3 heeft gericht, maar vlak THQ's open wereld actiegame niet uit. Zeker op de PC krijg je met RF:G heel veel game voor je euro's.

CONCLUSIE

RF:G is een keurige overzetting met mooiere beelden en meer content dan de oorspronkelijke console-versies. Deze missie naar Mars is dus uitzonderlijk goed geslaagd.


JAN

SCORE 89

Zoals gezegd biedt deze zeer complete versie veel gameplay voor je geld.

RED FACTION: GUERRILLA
PC
THQ
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

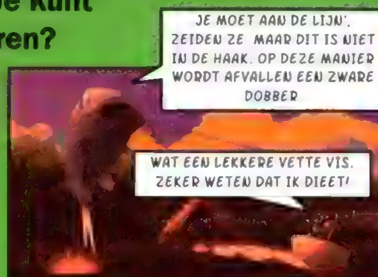
16



MINI NINJAS

Ha, een ninja game. Heerlijk bloedvergieten in feodaal Japan. Waaat?! Kun je in Mini Ninjas geen kelen doorsnijden? Geen honden vergiftigen met zelfgemaakte rijstballen? Zelfs geen ledenmaten afhakken met je katana? Wat zeg je Jeroen? Je kunt je vijanden veranderen in dieren? Mmmmm…

Hadden jullie nu echt verwacht dat een titel als Mini Ninjas je bloed liet vergieten? Kom op zeg, die game verschijnt toch ook op de Wii.
Nee, geen rondsproeiend lichaamsvocht of rondvliegende ledematen in Mini Ninjas, en dus is dit niks voor jou. Jij houdt immers van bloederige shit en tegenstanders zo bruut mogelijk naar de andere wereld helpen.



Toch heb ik af en toe wel plezier beleefd aan deze game.

HOOG GRAS

Toegegeven, de momenten dat ik me vermaakte waren spaarzaam, want het spel is eigenlijk behoorlijk eentonig.
Maar het was absoluut fun om gehurkt door het hoge gras te bewegen en zo ongezien op je vijanden af te sluipen. Met een druk op de B- knop bewoog mijn ninja zich snel en geluidloos door de hoge sprieten, om stiekem achter de vijanden uit te komen en ze dood… uuuh… ik bedoel in beestjes te veranderen met een prik van zijn zwaard. Vraag me niet hoe, maar het kan.
Overigens speel je niet met één personage maar kun je, on the fly, wisselen tussen vijf personages met allen verschillende mogelijkheden. De praktijk zal echter leren dat je in het algemeen speelt met het 'vaste personage' die is voorzien van een katana en kan varen in zijn hoedje. Dat laatste is niet alleen handig om op geheime locaties te komen maar ook om te vissen voor je voorraadje sushi.

SIMPEL

De opzet van Mini Ninjas is super simpel: gewoon knokken met allerhande tegenstanders in afgebakende gebieden waarin je overigens wel de vrijheid hebt om op onderzoek uit te gaan.
Het vechten gaat met twee knoppen en als klap op de vuurpijl kun je ook nog magische shit op je tegenstanders afschieten, zoals vuurballen, wervelwinden en bliksemschichten. Door de simplistische opzet wordt de game echter al snel wat eentonig; ieder gebied dient namelijk op ongeveer dezelfde manier schoongeveegd te worden en je krijgt nooit het idee te groeien als mini ninja. Waarbij ik natuurlijk doel op de vaardigheden en niet op de lengte van je personage.
Als ik Mini Ninjas in één zin moet samenvatten, zou ik zeggen: een goed verzorgd avontuur voor kleine gamertjes.

CONCLUSIE

Als een eindbaas je probeert te doden met scheten, weet je genoeg: deze shit is voor kids.


JEROEN

SCORE 70

[illegible]

MINI NINJAS
XBOX 360 / PS3 / Wii
IO INTERACTIVE / [illegible]
1 SPELER
OUT NOW



DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

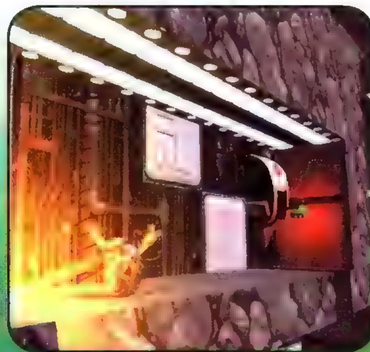
SPLOSION MAN

XBOX LIVE ARCADE

Dit is nog eens een goedkope én goed uitgewerkte downloadable game! Splosion Man is, kort door de bocht, een platformer gemaakt voor speedruns. Oftwel een platformgame waarbij het zaak is zo snel mogelijk van A naar B te komen.

Hoofdrolspeler Splosion Man is een soort van mislukt experiment en dient uit het lab te ontsnappen. Dat doe hij door veel te springen, of nee wacht, exploderen is een beter woord. Want naast een beetje rennen is dat het enige wat Splosion Man kan. Door die explosies wordt hij in de lucht geworpen om zo verder te exploderen. Zie het als een driedubbele sprong, maar dan zonder het gejoepie van die nichterige loodgieter.

Splosion Man is moeilijk, maar dat hoort ook bij deze game, het gaat om precisie maar ook om snelheid en natuurlijk een dosis explosieve humor.





800 MS POINTS SPELERS 1 - 4 SCORE



WATCHMEN THE END IS NIGH PART II

XBOX LIVE ARCADE / PLAYSTATION STORE

Waren we bij Part I van Watchmen nog redelijk enthousiast, Part II heeft dat enthousiasme helemaal de grond ingestampt. En da's geheel in stijl met de game, aangezien we hier te maken hebben met een beat'em up zoals die in de jaren '80 zo populair waren.

Eigenlijk is de game hetzelfde als het vorige deel. Sterker nog, dit is een van de eerste keren dat we een vervolg zien waarin juist de toffe dingen uit het origineel zijn verdwenen! En er is ook niets leuks voor in de plaats gekomen want er is vrijwel niets toegevoegd.

Combo's zijn nauwelijks aanwezig of irrelevant aangezien de A.I. van de boefjes waar je tegen vecht gewoon weigeren je aan te vallen als je te ver van ze weg staat.

Nee, dit is troep; qua gameplay slechter dan deel 1 zelfs.





1600 MS POINTS (€ 15,99) SPELERS 1 - 2 SCORE



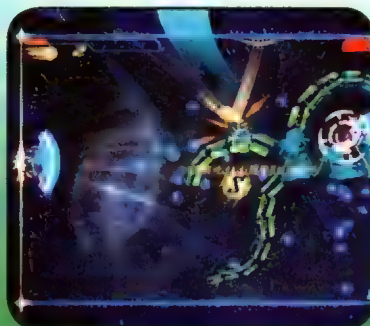
SHATTER

PLAYSTATION STORE

Misschien ken je Breakout nog wel. Nee? Dan leggen we het graag nog even uit. Simpel gezegd is Breakout een balspelletje waarin jij als speler een platform van links naar rechts beweegt om zo een balletje hoog te houden. Die bal stuitert van jouw platform naar een muur bestaande uit allemaal blokjes/steentjes die steen voor steen verdwijnen als het balletje ze raakt. Doel is om op die manier alle blokjes weg te werken. Dat in een notendop is Breakout, en Shatter is zeg maar Breakout in de 21ste eeuw.

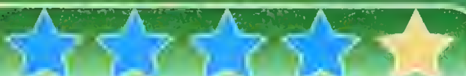
Nog steeds kaats je een bal terug tegen blokjes die, als ze uit elkaar spatten, stof achterlaten. Die stof kun je vervolgens opzuigen om een scoreverdubbelaar te bemachtigen. Bovendien zorgt het ervoor dat je powerbar volloopt, waarna je een shardstorm kunt loslaten op de overgebleven blokken.

Vet? Jazeker, en helemaal voor die prijs!





€ 6,99 SPELERS 1 SCORE



YOU, ME AND THE CUBES

WiiWARE

Alles begint met het schudden. Door met de Wii-afstandsbediening te schudden, kweek je namelijk twee poppetjes, een mannetje en een vrouwtje. Vervolgens is het een kwestie van richten, twee keer op A drukken en zwiepen om de poppetjes naar de kubussenformatie in beeld te smijten.
De poppetjes blijven soms gewoon zitten, maar gaan af en toe ook zelfstandig wandelen en klimmen, wat het lastiger maakt het vereiste aantal poppetjes op die wiebelige kubusformaties te krijgen – en te houden.
Het is zeker leuk om hier eens een uurtje mee te stoeien en van de aparte sfeer te genieten, maar daarna worden de levels zo moeilijk dat de lol er wel van afgaat.
En met een prijskaartje van tien euro is deze game sowieso te duur, dus een aanrader is het niet.





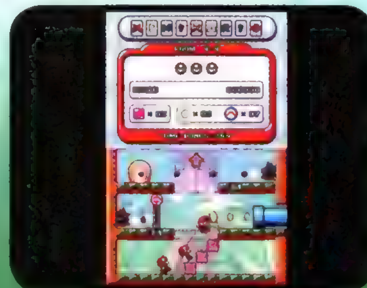
1000 Wii POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE

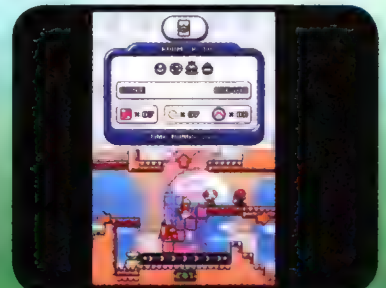


MARIO VS. DONKEY KONG: MINIS MARCH AGAIN!

DSiWARE

Minis March Again lijkt sterk op z'n voorganger, maar door de aangepaste regels moet je toch weer op nieuwe manieren redeneren en puzzelen om de levels te halen.
Je kunt nu bijvoorbeeld de richting van een eenmaal geactiveerd speelgoed-Mariootje niet meer veranderen en het is nu vereist dat alle Mariotjes kort na elkaar de uitgang bereiken.
En ja, het is weer erg leuk om te doen, mits het stoeien met schakelaars, lopende banden en verdwijnende blokken een beetje je ding is.
Het spel is gelikt en compleet als een retail-game uitgevoerd.
Door goed te presteren in de tientallen gewone levels komen extra levels beschikbaar, terwijl je ook nog eens heel gemakkelijk zelfgebouwde levels online kunt uitwisselen met andere spelers. We zijn er al weken zoet mee!





800 DSi POINTS SPELERS 1 SCORE



LEREN MET DE POOYOOS

WiiWARE

Met een doelgroep van 3 - 6 jaar is Leren met de Pooyoos niet geschikt voor jou, maar misschien heb je een neefje, zoontje of dochtertje die je wel eens aan het gamen wilt helpen.
Wij lieten het door Samuel (2 jaar) testen, en die is inmiddels helemaal aan de Pooyoos verslingerd. Het spel ziet er dan ook schitterend uit, is goed naar het Nederlands vertaald en door een lieve mevrouw ingesproken.
De moeilijkste opdracht is die waarbij je moet kijken welk dier door een vorm is gesprongen, een eitje voor Samuel. Voor de rest is het vooral een kwestie van wanneer je maar wilt op knoppen drukken om allerlei grappige effecten in beeld te toveren.
Het is allemaal wel erg kort en karig, maar de doelgroep schijnt te kicken op herhaling, en Samuel beaamt dat.





500 Wii POINTS SPELERS 1 SCORE



SUPER STAR WARS

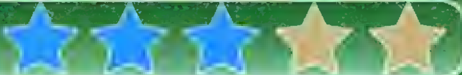
VIRTUAL CONSOLE

Toen Super Star Wars in 1992 voor de SNES verscheen, was het een ware sensatie.
De beelden, muziek en geluidseffecten waren voor die tijd ongekend fraai; je waande je helemaal Luke Skywalker en genoot van je rol in al die bekende scènes uit de eerste SW-film.
Anno 2009 is Super Star Wars een ouderwets ogende platformgame waar je door de pittige en licht stotterende gameplay maar moeilijk in kunt komen.
En ben je eindelijk een beetje aan de lastige sprongetjes gewend, dan moet je in een vage, wel erg gedateerd ogende semi-3D-scène met een speeder op Jawa's schieten. Weer zoiets dat in 1992 baanbrekend was, maar in 2009 een beetje malletjes.
Toch, even doorbikkelen, dan wordt de game beter en beter. En gelukkig kun je op de Virtual Console wél je vorderingen opslaan.





800 Wii POINTS SPELERS 1 SCORE



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder, Johan van Dijk
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Botteller, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 42,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service). Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB UITGEVERS
HOI PRINT



CHICK VAN DE MAAND

DE KEUS WAS GROOT DEZE MAAND. ALLEEN AL IN TEKKEN 6 LOPEN VERSCHILLENDE DAMES ROND WAAR ZELFS ED 'M ZONDER VIAGRA VAN OVEREIND KRIJGT. MAAR OMDAT JEROEN DAADWERKELIJK BEGON TE KWIJLEN TOEN HIJ MET BAYONETTA SPEELDE, EN JE DE BRUTE LUST IN Z'N OGEN KON LEZEN, KOZEN WE DEZE MAAND VOOR. EN WE CITEREN: "DIE RETEGEILE CHICK MET ONTZETTEND LANGE BENEN ONDER EEN STRAK KONTJE IN EEN NIETS VERHULLENDE CATSUIT"... EN OH JA, DAT BRILLETJE, DAT STRENGE BRILLETJE... OEF!

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

11% Horen van Steven hoe vet Japan wel niet is.

7% Dat deels niet begrijpen.

14% Fysiek kapot gaan aan het spelen van zoveel games.

8% Genieten van Uncharted 2: Among Thieves.

6% 100 keer per dag door ons hoofd worden geknald in Flashpoint.

7% Nekpijn krijgen van Brütal Legend.

10% Zoveel Gold Awards uitreiken dat de baas van onze uitgeverij boos wordt omdat het te veel gaat kosten.

9% Hatemail van PES-fans wegklikken.

10% Benieuwd zijn of er mensen zijn die 4 x de PU kopen vanwege de vier verschillende covers.

8% Graag een Katamari thuis willen om de boel eens op te ruimen.

12% Leuke ideeën bedenken voor een toffe stand op de beurs in november.

PRIJSVRAAG

SPAAR ALLE COVERS EN WIN!

Je las het al op pagina 5: we hebben deze maand vier verschillende PU-covers gemaakt en die liggen allemaal in de winkels. In welke winkel welke PU ligt weten we zelf ook niet, dus het wordt best effe zoeken als je ze allemaal aan je collectie wilt toevoegen. Maar... het kan de moeite lonen want als je alle PU covers weet te scoren, maak je kans op: **éénmaal de Tekken 6 Arcade Stick editie. De nummers twee en drie winnen de Limited Edition van Tekken 6 en de nummers vier en vijf winnen de game,** met dank aan Namco Bandai.
Het enige wat je ervoor moet doen, is **een foto van jezelf maken waarbij je alle vier de covers in bezit hebt.** De meest grappige foto's winnen natuurlijk.

Stuur je foto naar: prijsvraag@powerunlimited.nl met als onderwerp Tekken 6. Of stuur een briefkaart naar: Power Unlimited onder vermelding van Tekken 6 Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem. Zet natuurlijk ook even je eigen gegevens erbij!







TO DO LIST

- ER SCHIJNT EEN 'MODERNE OORLOGSVOERING' GAME AAN TE KOMEN MET SOLDAATJES ERIN DIE HEEL GOED GAAT VERKOPEN. MAAR DAT KAN OOK EEN GERUCHT ZIJN. IN IEDER GEVAL ZIJN ER INMIDDELS AL EEN AANTAL KNOKPARTIJEN UITGEBROKEN OP DE REDACTIE OVER WIE DEZE GAME UITEINDELIJK ALS EERSTE MAG SPELEN.
- NA DE AANKONDIGING VAN GRAN TURISMO 5 MOETEN WE DUS NOG TOT MAART WACHTEN TOT WE ECHT KUNNEN UITMAKEN WIE DE BESTE RACEGAME VAN DIT MOMENT HEEFT GEBOUWD. JJ KAN ER BIJNA NIET VAN SLAPEN.
- JAN HEEFT BIJ NIELS HET VERZOEK LOPEN OF IE OOK MÉÉR DAN EEN 100 KAN GEVEN VOOR EEN GAME. DAT KAN MAAR ÉÉN DING BETEKENEN: ASSASSIN'S CREED 2 KOMT ER AAN!
- JURJEN KAN EINDELIJK WEER LEKKER AAN DE SLAG OP DE WII MET DE NIEUWE MARIO BROS. WIJ ZIJN BENIEUWD OF IEMAND DOOR DIE MODERNE OORLOGSGAME NOG WEL TIJD EN ZIN HEEFT OM EEN POTJE MET HEM TE COÖPEN.
- WIE WEET IS 'T WEL LEKKER DAT ER DIT JAAR IN NOVEMBER WAT MINDER GAMES UITKOMEN. DAT VOORKOMT DAT WE ZELF DE NAJAARSTOPPERS PAS IN AUGUSTUS KUNNEN UITSPELEN.

✕ JEROEN, KUN JE ALSJEBLIEFT EVEN OPHOUDEN MET DIE FOUTE DISCO MUZIEK? DJ HERO KOMT ONS ONDERHAND DE NEUS UIT.

✕ JONGENS, KAN IEMAND EEN KRATJE PILS HALEN VOOR SINTERKLAAS? HIJ ZIT ALWEER ZONDER.

✕ KAN DAN GELIJK IEMAND EVEN DIE SCHIMMEL TE ETEN GEVEN? VAN DIE TOSTI'S RAAKT HIJ AAN DE SCHIJTERIJ... DE HELE HAL ZIT ONDER!

✕ JURJEN, KAPPEN MET DIE JOEHOE GELUIDJES.... WE WETEN ONDERTUSSEN WEL HOE LEUK MARIO IS.

✕ WE HEBBEN DE RED BULLS AL BESTELD WOUTER, DUS DIE WEEK DOORHALEN MET DRAGON AGE KAN BEGINNEN!

✕ HET SCHIJNT DAT SINTERKLAAS DIE 99 VAN JAN VAN VORIG JAAR OOK NIET HELEMAAL VERTROUWDE. DUS HIJ STELT VOOR DAT WE DEEL 2 VAN ASSASSIN'S CREED MET Z'N ALLEN GAAN DOEN.

✕ NINJA GAIDEN SIGMA 2 IS IN DA HOUSE STEVEN, YOU CAN KICK SOME ASS!

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 192 LIGT 20 NOVEMBER IN DE WINKELS

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Dat JJ af en toe moeite heeft met taal, dat weten we inmiddels wel bij de PU (en daar zijn er wel meer van op de redactie). Maar dat hij Bayonetta een maand lang onverstoord Banjonetta noemt, dat is toch wel redelijk kansloos.
★ Of weet hij meer en komt Sega ook nog met een leuke banjo-variant op Guitar Hero?
★ Jan mocht weer eens naar San Francisco toe om BioShock 2 te checken en zijn gouden KLM kaart te vullen. Benieuwd waar ie zichzelf nu weer naar toe geupgrade heeft. De stoel van de piloot?
★ Als je ons een paar maanden geleden had gezegd dat we heel blij zouden worden van een game met een metal roadie in de hoofdrol die een gitaar als hakbijl gebruikt, hadden we je voor gek verklaard.
★ Aan de andere kant, wie had gedacht dat een spel met een dikke loodgieter met een voorliefde voor muntjes en ringen ooit groot zou worden?
★ Hebben jullie dat nu ook als niet-WoW-spelers? Dat zo'n verhaal van Steven over de uitbreiding Cataclysm een soort van geheimtaal is?
★ Voor wie nog een leven heeft; AION is nu uit.
★ Is toch knap. Nintendo brengt bijna niks uit voor ons hardcore gamers, maar als ze het doen, dan is het bijna altijd een Gold Award. Of ligt dat aan Jurjen...
★ Als de Nederlandse afvaardiging het net zo slecht gaat doen op de Olympische Winterpelen als Mario en Sonic dan hebben we een probleem.



Links Justin Richmond en rechts Arne Meyer van Naughty Dog. Je begrijpt inmiddels waarom die gasten zo schaapachtig zitten te grijnzen want dit zijn de makers van Uncharted 2, de game die deze maand bij ons een 100 scoorde! Wil je nog meer over Uncharted 2 weten, lees dan het uitgebreide interview met dit duo op PU.nl.

En voor jullie beginnen met 'Jan geeft wel vaker hele hoge cijfers': iedereen op de redactie die de game gespeeld heeft, was het met Jan eens, en dat is een unicum.

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

RED FACTION GUERRILLA



Na 36 seizoenen is er helaas een eind gekomen aan Te land ter Zee en in de Lucht. Dit voertuig had hij nog gemaakt voor het onderdeel 'Sneuvel op de heuvel'.



DROL VAN DE MAAND

Normaal gesproken is Jeroen een heel beschaafde jongen, maar als je een van z'n favoriete series verkracht dan schrijft ie dingen als: 'een game die verzonnen is door een demente Japanse zwerver met een alcoholverslaving en een oogafwijking', een game 'die apenballen zuigt', een game 'die slaat als een slappe lul op warme buffelstront'... Met andere woorden: Jeroen vond **Dissidia Final Fantasy** niet zo heel erg vet.

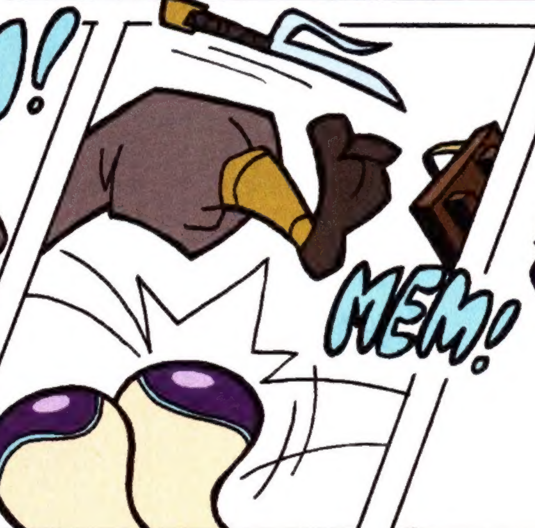


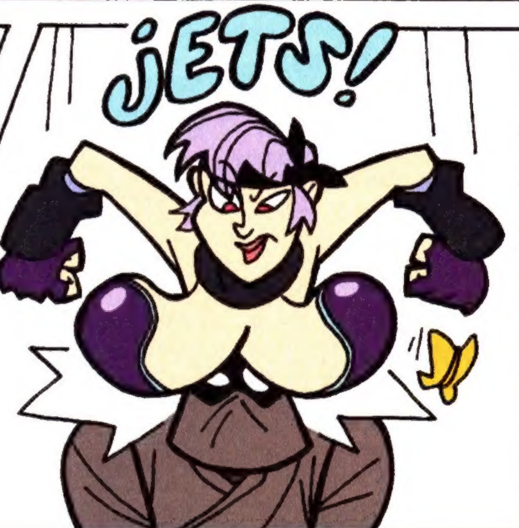




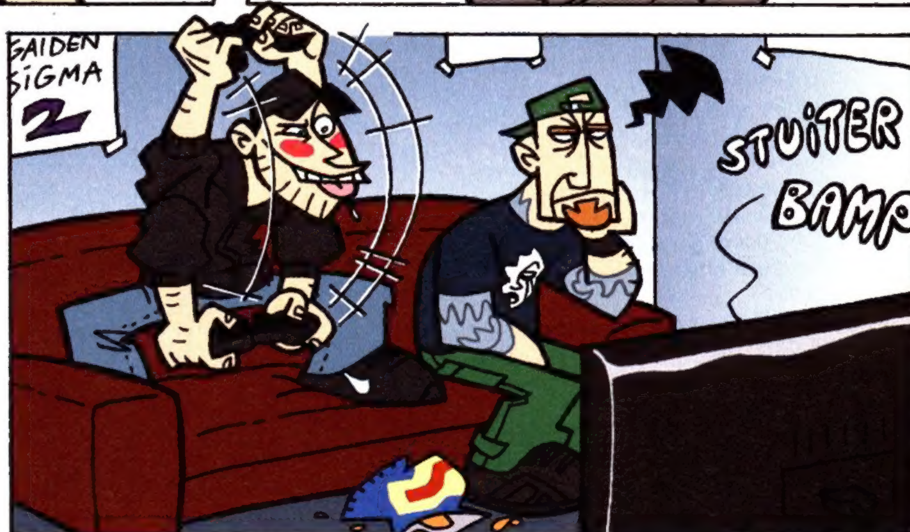

TWOING


PRAM!


MEM!


JETS!


BAZOOM!
AAAAAAA...


GAIDEN
SIGMA
2
STUITER
BAMP

LED THERE BE LIGHT

Monitor met onovertroffen beeldkwaliteit

Met de nieuwe W86L LED LCD monitor luidt LG een nieuw tijdperk in. De LED backlight resulteert in een 20mm superdunne monitor, staat het garant voor een ongeëvenaard hoog contrastratio en zijn strakke design is een lust voor het oog. Bovendien zorgt de LED technologie voor 50% energiebesparing. Ervaar de onovertroffen beeldkwaliteit!







LED monitor W86L series
www.ledlcdmonitor.nl

LG
Life's Good